

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
68
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『東方洋服屋』
4GB DVD光盘
NICO动画月月报
『游戏人生』OP+ED
『高达 创战者』OST
『棺姬嘉依卡』OST
『健全机器人』OST
TV动画『游戏人生』全集
『我们大家的河合庄』OST
『龙吟沧海』预告片及幕后花絮
『世界征服 ~谋略之星~』OST1+2
被妖怪景仰的异端超人魔法使僧侣
圣白莲一设相关考察
白丝+绝对领域的萌之征服
专访半次元人气Coser妙妙
骚年们，一起去海边圣地巡礼吧！
镰仓、湘南海岸的热力之旅
萌绘师和动画研究两大专题联动介绍
传奇人物榎宫祐与他的『游戏人生』
你知道重巡妹子们有多努力吗？
崇山叠翠，诸峰巍峨『舰队收藏』重巡洋舰篇（上）
2
中国原创同人海报x2
『Lovelive！』海报x1
『日本国有铁道公安队』海报x1
1
高质量竹骨纸面金属轴
金刚全炮门全开主题折扇
3
舰娘金刚中破全身纸模
这里没有猎奇，没有杀人，只有少女的嬉戏
IG 社首部全年龄百合作『Flowers』
狂霸酷拽叼的『乒乓』你看了吗？你认识孔文革吗？
汤浅政明“作画界的暴走族，监督界的抽象派
呼吁大家给予Aji人更多人文关怀
手机音游『LoveLive! 校园偶像祭』



暑期上市!

定价:55 元

『CHAOS;HEAD』、『STEINS;GATE』、『ROBOTICS;NOTE』
科学 ADV 系列三作全解析
新作『CHAOS;CHILD』、『SPECIUM;BOYS』前瞻
史上最完整的的系列年表
制作 STAFF 介绍与访谈
外传小说，广播剧，动画全面介绍
相关 SF 理论、中二科学的深度考察
全系列舞台圣地巡礼手记
三作联动小说全篇收录

加送助手主题超值精美迷你**抱枕**
双面印刷，45CM × 15CM 规格，
还带枕芯，绝对超值！

GALGAME 特别版 再度出击!

"充满魅力却不可攻略""你 TM 逗我！？"
回顾那些让你充满怨念的美少女！
『英雄战姬 GOLD』、『兰斯 9』、『天秤之 La DEA』
在游戏性大作旺季展望美少女游戏的未来
纯爱校园剧的新境界
Flat 新作『航迹云的彼端』剧情赏析
本年度妹系巨作与其缔造者
『Clover Day's』与 Alcot 的幸福轨迹
曾经的工口游戏是我们的乐园
剧本作家虚渊玄超长访谈！

新作点评 & 解读，游戏音乐推荐，
GALGAME 相关文化深入研究
……还有更多特色内容等待亮相!

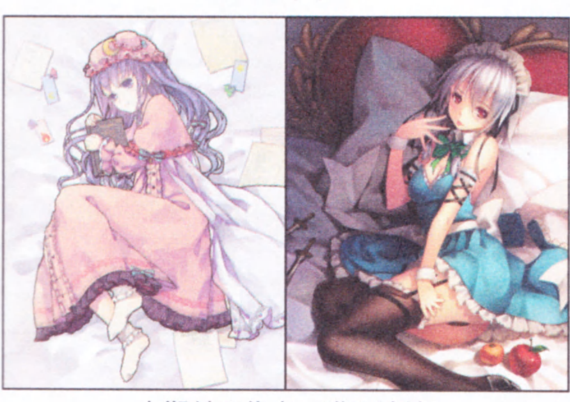







二次元狂热

2013 年 / 68



本期封面作者：猫耳神社
本期封底作者：TID

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
特约校对：团三郎狸、冬日绘、骑士
发行总监：美子

官方博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期： 每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价： 25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

【视频欣赏】
NICO 动画月月报
TV 动画『游戏人生』全集
『龙吟沧海』预告片及幕后花絮

【音乐欣赏】
『世界征服～谋略之星～』OST1+2
『我们大家的河合庄』OST
『游戏人生』OP+ED
『高达 创战者』OST
『棺姬嘉依卡』OST
『健全机器人』OST


安卓客户端

苹果客户端

Contents 2014

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言

首先祝贺大批学生党脱离苦海啦。因为磕药爆肝复习而没有买 2DM 的同学们记得赶紧补上哦！（植入广告
帝都在经历了 40 度高温之后，气温一直居高不下，还好家里蹲除了上下班时间之外都一直待在室内，也不算太难熬，在这里实在佩服这种天气下去各种同人展搅基的同学们……之前我们只做的连装炮酱的反响依然不断，这次还收到了 coser 姬神零的返图，简直好顶赞啊～顺便一说等大家拿到本期的时候，我们准备已久的海豹岛风也已经上市了吧，期待更多返图哟～不管吃不吃药，我们都是萌萌哒～！



68 封面作者：猫耳抱枕 東方お洋服屋 猫耳神社
68 封底作者：tid 幻想乡的爱和信念以及宇宙真理 隙间核弹

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]
看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[寄语选登]

Conquistadore
不知不觉买 2DM 已经快 3 年了多了，看着家里面一大堆的杂志以及根本没有碰过的纸膜我深有感慨。这之间我买 2DM 的动力一直是上面的东方考据文章，这里非常感谢冰夜华大神以及还有一位我忘了名字（手动馆长脸）的同样也是写考据文的大神，三年的时间我从一个入宅门尚浅，东方系列只知道看 MMD 的小白，变成一个 N 党快满的东方厨（褒义）了（flag: 我的目标是包括旧作全作全机体 L 难度以及 EX 难度 ALL CLEAR），可惜我除了 STG 还过得去之外其他的都不行，我其实一直想给 2DM 投稿。当然 2DM 的其他文章我也很感兴趣，记得有一期 2DM 推荐了剑风传奇，当时我刚刚看完新剧场版，看了文章的介（ju）绍（tou）之后就跑去补漫画了，不得不说三浦的画工太赞！我现在临摹都是用的他的画。这里希望 2DM 再多多介绍一些其他的优秀的漫画，其实我一直希望有 zetman，不知道 2DM 有没有兴趣，还是说有过我漏掉了一期←_←。最后，我八月初的样子就要投身枫叶国的怀抱去留学了，所以有很长一段时间买不到 2DM 了（摊手），不过还是祝愿 2DM 越办越好。（PS. 跪求 2DM 网络发行啊，贵一点我都无所谓啊）

：感谢多年的支持，看到这样的反馈河蟹子总会觉得一直以来的辛苦是值得的～（另外对于留学党的同学想购买 2DM 的话，可以到官方淘宝预定全年刊，然后和客服妹子商量一下让她在你每年回家的时候把杂志打包寄给你）

肥希的臀印 男 广州
看过了 2DM 里的几篇动画研究文，对动画的作画产生了一些兴趣。虽然现在还不太懂但仔细观察后发现画面上的人物动啊动啊的实在是很神奇。想要深入理解只是苦于一时还不知从哪里下手……

：能够欣赏作画的确能体会到看动画更多的乐趣。说到从何下手，其实在每次看动画时把自己觉得动得好看的地方截下来是一个不错的方法。在整理出的片段上辅以文字说明，逐渐记住每个原画师的特点，认出那部分可能是谁画的。同一个原画师在作画上的某些地方总会有相同点，特效的形状、影子的上色方法、人物的动态踩点、流线形状和形变方式，甚至整体线条的粗细曲直。也可以试着去感受动态中时间的流向，松和紧的变化，这些都是认动画人的好工具。

某 Aji 星人 男 北京
多少年了！『LoveLive！』都出现多少年了！号称国内最专业最有深度的宅向杂志，过了这么久 2DM 上才正式出现『LoveLive！』的相关文章，你们让我等 aji 人情何以堪，而且还是圣地巡礼这种看起来有关其实又没什么关系的栏目！说好的作品介绍呢！动画介绍？手游介绍呢？一个都少不了啊！

：最近编辑部 aji 人的气焰已经逐渐盖过舰娘党了，所以你看本期就有了 LL 手游的大专题……其实，以前『二次元音乐』上也对 LL 有过比较详细的介绍了，另外如果喜欢 LL 或是偶像动画的话，那『文化祭』不可错过哦～（再次植入



cn：姬神零 摄影：园城寺雾雨

参展信息：二次元狂热编辑部接下来会有多场直参的展会，欢迎大家来选购书籍和可爱的周边！目前已经确定下的展会有：
7 月 26 ~ 27 日在青岛国际会展中心的 第五届青岛幻梦动漫同人原创交流会
9 月 6 ~ 7 日，在武汉国际会展中心的 AnimePower







Soul_ 魂 [in 上海] 鼻血姬 manako yakko 在魔都等着你！



Saikou! Our Union Live IN Shanghai，DANCEROID 国内首次 LIVE 交流会。届时 DANCEROID 队长鼻血姬 ikura、将带领两位首次来华的妹纸：明朗少女 yakko 和樱桃妹子 manako 亲临现场，在近 3 个小时的盛宴中为小伙伴们带来 15–20 首代表节目，还有与 DR 三位萌妹纸们面对面握手机会及亲笔签名等着大家噢！更有国内唱见舞见作为特别嘉宾共襄盛举（现已公布嘉宾:冷泉夜月、祀舞、kurin、绯川陵彦、青空之忆等）！即日起加入爱盟网论坛（www.imeng.biz）并参加论坛活动，就有机会获取本次交流会入场券，7 月 13 日，上海市沪西大剧院 soul_ 魂与小伙伴们不见不散！

本次交流会参与方式：

1. 免费会员：参加论坛活动（如征集、抢楼等活动）可有机会获得本次活动相关福利；

2.VIP 会员：加入本期活动 VIP 会员，100% 享受相对应福利。（vip 会员名额有限）

回应众粉期待 海矶手办再版

出品：寿屋　　　　价格：7800 日元

造型出自 μ's 的人气曲目『夏色えがおで 1，2，Jump!』中的园田海未。纤细的长发和透明涂装的清凉衣装，还有充满成熟魅力的表情都是此款手办的亮点。第一版于 5 月发售后很快被抢购一空，手办再版原本就不是常有的事，如今的回归只能说明『Love Live!』的人气实在是太高了。此外 μ's 其他成员的手办也在陆续发售中，无论是『Love Live!』的老粉丝还是从动画第二期才开坑的新同学，相信这个系列的手办都已经让人期待已久。

















手办连发"长门"号 figma 登场

出品：max factory　价格：6296 日元

战舰长门，出击！

灵活的关节可动性和多种附加配件，让 figma 能够再现游戏中的所有动作。关键部分使用软质素材，在不破坏外观还原的条件下确保最大可动区域。除了威风凛凛的通常表情外，另有"中破"表情和温柔的笑脸。背上的舰装为可脱式，每门炮都可以单独活动。完成度相当高的舰娘 figma，可玩性十足，预定明年初发售。

宅收藏



















『Love Live!』μ's 成员主题平板电脑

出品：Thirdwave Diginnos　　价格：18000 日元

今年上半年什么动画最热，『Love Live!』当之无愧。超人气校园偶像团体活动中的 μ's 全员痛平板电脑化！7 英寸，安卓系统，画面分辨率 1280X800……不过配置什么的其实已经无所谓了，粉丝向的高端周边才是王道。18000 日元的价格并不昂贵，等同于一般低端平板，买来玩『Love Live!』的手机游戏再合适不过。预计 8 月发售，现已接受预定。

『偶像大师』主题晴雨伞

出品：伊藤商店　　价格：3600 日元

春香、千早、响一共三种的 765 事务所专用晴雨伞，在天气炎热又多雨的夏日里你正需要这么一把。这款的特点是，伞的外表面为不透明的银色涂装面，只有从伞内部才能看到自己喜欢的偶像，就算走在大街上也不会那么容易被人发现，非常适合比较害羞的制作人出门使用。伞体为折叠式，方便携带。预定 7 月下旬发售。




戴在手上的“淫兽”们

出品：Aniplex+　　价格：2200 日元

各作品中吉祥物形的角色被做成了可以戴在手上的戒指。现已有『魔法少女小圆』中的丘比，『向阳素描』中的梅老师和『银魂』的伊丽莎白三种。本体材料为 ABS+PVC，做工精良，尺码男女通用。预计 9 月发售，现接受预定。






『No Game No Life』“白”3D 水晶

出品：LEXACT　　价格：7148 日元

这种 3D 水晶会在玻璃体内刻入角色的单色图像，正反两面分别可以看到角色的正背面，并且配合下面 LED 台座的灯光角色会呈现出不同的颜色。这次出品的是上季的大热门轻改动画『No Game No Life』中的高智商女主角・白。会发光的 3D 萝莉，你值得拥有。商品将于 8 月发售。

『舰队收藏』黏土二连发

出品：GoodSmile　价格：4167 日元

这次将要发售的是北上酱和大井酱的黏土。改装的重雷装巡洋舰超级北上和大井，同时也可以换装为改装前的轻巡洋舰样式。除通常表情外，北上附有笑脸和嫌弃脸配件，大井则是笑脸和萌萌的咋舌表情。手上的喷壶和地上的花儿都随商品附送。大井北上手牵手，一起去炸鱼喽～两款十月发售。









EVA 主题手动发电式收音机

出品：EICHI Co.,Ltd　价格：2970 日元

EVA 主题周边奇葩物品层出不穷。这款以 NERV 为印象设计的收音机不需要任何电池等供电源，只需要手动摇几次曲柄就可以蓄电使用。除了收音机功能外，上面还附带手电装置。旋转曲柄 1 分钟可供手电点亮 5 到 7 分钟，收音机工作 10 到 15 分钟，在野营时备上一个不怕电池用光可以安心使用。价格合理，不到 200 块……7 月发售预定。▲



長側面A



美少女战士Crystal

■文 /windchaos
■责编 / 岩烧碳渣
■美编 / 迷梦

美少女战士Crystal

Staff:	Cast:
原作：武内直子	月野兔：三石琴乃
监督：境宗久	水野亚美：金元寿子
系列构成：小林熊次	火野丽：佐藤利奈
人设：佐光幸惠	木野真琴：小清水亚美
音乐：高梨康治	爱野美奈子：伊藤静
动画制作：东映动画	
主题曲演唱：桃色幸运草Z	

作为80后出身的一代宅男，东映动画的『美少女战士』绝对是我们的“启萌”作品之一，不仅是因为有像水野亚美这样的启萌角色，别忘了萌这个词的起源中其中一个出处就是水手土星的土萌萤。自1992年武内直子连载『美少女战士』于讲谈社『Nakayoshi』以来，到去年2013年正好20个年头，为了庆祝『美少女战士』系列的20周年新的TV动画『美少女战士Crystal』也终于搬上了企划日程。在经历了半年的延期之后，美少女战士们终于在今年7月与我们见面，新版TV动画的剧情采用的是漫画第一部的『黑暗王国篇』，而且并非采用旧TV版的剧情而是忠于原作漫画的剧情，届时对比新旧TV版的剧情也是一件乐事。声优方面除了月野兔的声优继续沿用三石琴乃之外，其他几名主角都换成了新的声优，主题曲由以五色战队风格组合而著名的桃色幸运草Z来演唱也是在企划之初就已经确定。Staff方面监督境宗久是个之前只指导过一部海贼王剧场版的准新人，而系列构成小林熊次则参与过『光之美少女』系列的制作，这两人的组合能否接过佐藤顺一、几原邦彦、榎戸洋司、五十岚卓哉等前辈的枪，将新美战的品牌在东映再次发扬光大让我们拭目以待。



Glasslip

Glasslip

Staff:	Cast:
原作：カゼミチ	深水透子：深川芹亚
监督：西村纯二	高山柳：早见沙织
副监督：安斋刚文	永宫幸：种田梨沙
系列构成：佐藤梨香、西村纯二	冲仓驱逢坂良太
人设设定/总作画监督：竹下美纪	井美雪哉：岛崎信长
美术监督：本田敏惠	白崎祐：山下大辉

在经历了『真实之泪』的富山县、『花开伊吕波』的石川县后，这次定档7月的P.A.Works原创新作『Glasslip』的故事舞台发生在福井县，P.A.Works真是这几年把日本北三县都游历了一遍。尽管这次没有冈田磨里，不过6名高三少男少女依旧充满了群像剧以及贵圈真乱的味道。这次的故事讲述了出身在玻璃工房，毕业后想成为玻璃师父的高三女生深水透子在与另外5名高三男女在暑假中的故事。本作是西村纯二继『真实之泪』与『恋旅』之后第三次作为监督与P.A.Works合作，同时也是甩开了冈田磨里大妈的第一次单独指导。在『真实之泪』中西村纯二就曾因结局归属与冈田磨里发生过异议，此番依旧是熟悉的P.A.Works画风，依旧是熟悉的6名少男少女看着就很乱的群像剧，没有了冈田磨里的西村纯二拖着『来自风平浪静的明天』、『恋旅』、『TariTari』混搭的班底又能玩出什么味儿，这个夏天的青春真是叫人期待。



RAIL WARS!－日本国有铁道公安队－



RAIL WARS!－日本国有铁道公安队－

Staff:
原作：丰田巧
原作插画：バーニア600
监督：末田宜史
系列构成：铃木雅词
角色设计/作画监督：宇野真
动画制作：Passione

Cast:
高山直人：福山润
岩泉翔：日野聪
樱井葵：沼仓爱美
小海遥：内田真礼
礼沼真理：五十岚裕美

『RAIL WARS!－日本国有铁道公安队－』原作是由丰田巧著、バーニア600负责插画的轻小说，自2012年1月起原作已发行8卷。故事讲述了在平行世界的日本，日本国有铁道并没有民营化，梦想着过着安稳日子的主角高山直人在研修时被分配到了铁道公安队，于是展开了与公安队一起活动的故事。动画的最大看点莫过于对原作插画バーニア600的还原，对插画家比较熟悉经常逛P站的读者一定对バーニア600的名字不陌生，制服、黑丝、丰乳肥臀这是バーニア600笔下角色最大的特点，而这些让バーニア600成名的要素在『RAIL WARS!』中都有所展现。此番动画化后的角色能否像插画一样让人骚想干是动画成败的关键。从已经公布的两弹PV来看动画十分着力于还原バーニア600的画风，不过监督末田宜史此次是首次担任监督一职，而负责动画新设的Passione又是新社，希望这个全新的组合能在动画开播后的作画上保持安定。

Presona 4 The Golden



Presona 4 The Golden

Staff:
原作：Atlus
总监督：岸诚二
监督：田口智久
系列构成：熊谷纯
人物设定：近藤优
音乐：目黑将司、小林哲也
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
鸣上悠：浪川大辅
玛丽：花泽香菜
花村阳介：森久保祥太郎
里中千枝：堀江由衣
天城雪子：小清水亚美

在经历了4年的等待之后，『Persona 4』的TV版终于重回荧幕，4年也正好是PS2版P4与PSV版P4G相隔的时间。『Presona 4 The Golden』在原TV版的基础上加入了PSV版的新增剧情，也就是圣诞节到次年3月的PSV版关键剧情。从目前的宣传来看官方也一直把花泽香菜配音的PSV版中的新角色玛丽作为宣传的重点。此番P4G动画化岸诚二已然退居二线担当起了总监督，把负责实际操作的监督一职让给了负责过P4动画OP、第8话与第14话演出的田口智久。除了监督的变化，人设方面由从『濑户的花嫁』、『天体战士』开始就与岸诚二搭档的森田和明换成了负责过『我的青春恋爱物语』与『魔龙院光牙』的近藤优，不过从P4G的人设效果来看，玛丽的人设骚气度要远胜于之前的几位女主。除了Staff上的两处变动，此番动画的制作公司也由前作的AIC换成了A1-Pictures，究竟此番旧瓶装新酒在岸诚二交由手下二队团队发挥效果如何，能否在新旧剧情、新旧动画粉丝以及原作党直接平衡，就交给监督田口智久去头疼了。但不管怎样，就算没接触过前作P4G也是今夏7月不容错过的作品。

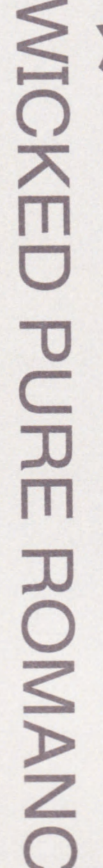
YUASA MASAAKI

a abstractionism
animator



邪典纯真

浪漫派



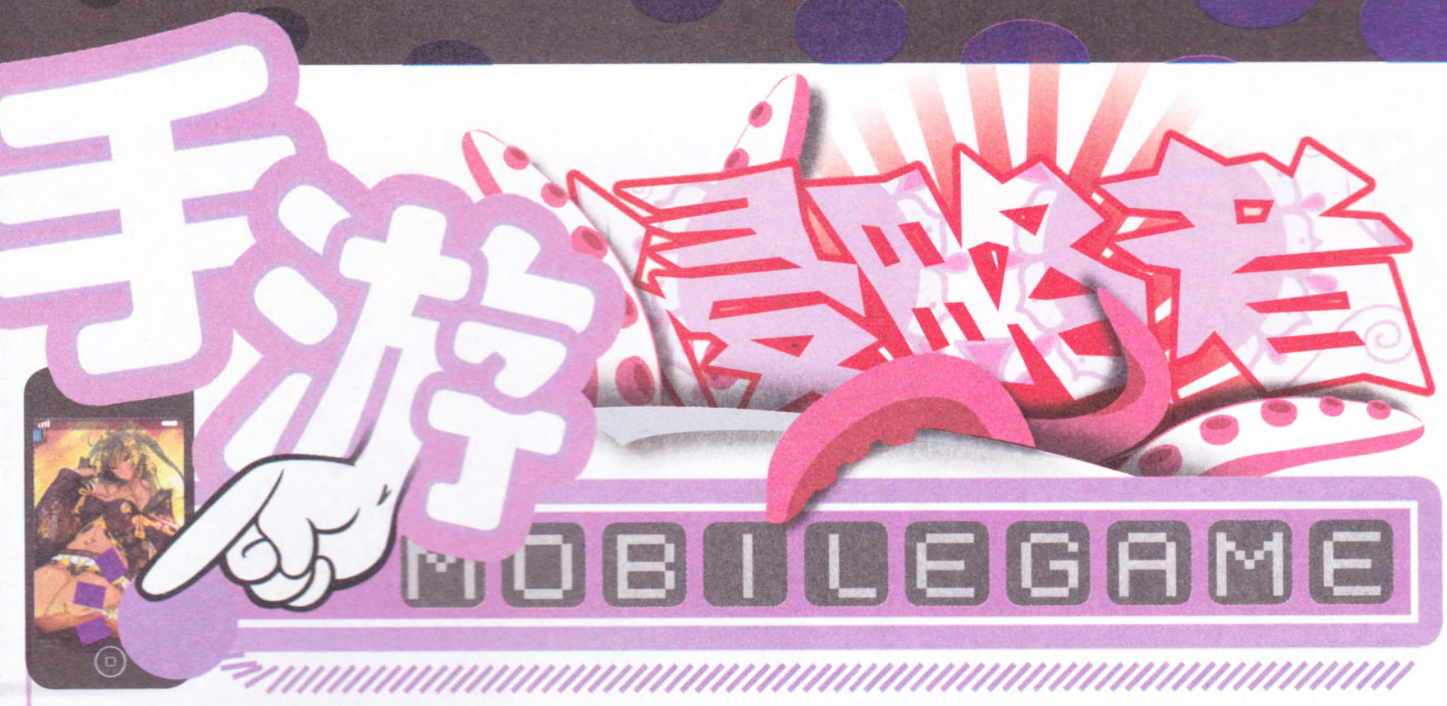


汤浅政明和大部分监督一样，初入动画界时是从最基本的工作做起。从九州产业大学艺术系美术科毕业后，这位怪才曾经参加过『蜡笔小新』、『樱桃小丸子』、『哆啦 A 梦』等一干著名子供向动画的作画和原画工作。真正让他头一次受到业界关注，是因为受大平晋也之托于『八犬传新章』OVA 的第四话做了作画监督。当时，汤浅政明被制作公司认为“做『樱桃小丸子』的家伙是没有能力做这个（分镜所要求的戏）的”，非常的不受信任，其结果效果却意外地惊艳。大家第一次认识到，这个叫汤浅政明的家伙，不简单。

之后 1997 年，汤浅政明在森本晃司的 16 分钟动画短片『音响生命体』中担任了人设、设定设计和作画监督。此时，距离他的第一部完全的个人作品『mind game』还有七年。这七年间，『猫汤』绝对是不可不提的重要作品。这部 OVA 动画尽管由佐藤龙雄担任监督，但汤浅政明不仅仅是制作人，还以剧本、演出、作画监督等多个身份参与了制作，可以说是为他之后“一手包办式”的个人作品打下了重要基础。这部透着满满哲学味道的异色之作，由小猫为主角，描述了一个充斥着怪异、癫狂、幻想，同时深度影射了多样残酷现实的故事，最后将一切归于虚无。这部动画恰好集成了之后汤浅政明两部原创 TV 动画的特点——Cult，以及披着子供向皮的成人童话。

最 cult 的表现手法、最纯真的感情、最浪漫的想象力，概括来说就是“邪典纯真浪漫派”。

与看完『猫汤』时觉得内心被牢牢扯住、添了个说不清道不明的大堵的感觉不同，『mind game』的主旨要积极向上得多。这部由 STUDIO 4℃制作的动画电影成功为汤浅政明打响了国际知名度，自此，汤浅正式作为一名动画监督被观众所熟知。“命运由自己掌握，选择权在自己手里”这样的主题，换个方式就是普通的青春热血片，但汤浅政明把它搞成了后现代艺术品。除了角色的脸时不时在二次元和三次元之间的转换玩得不亦乐乎，片头和片尾的极速剪接在几分钟之内交代了全篇 9 个人物三代人从二战前到 2000 年奥运后的家族史以及未来无数个分支的可能性，信息量之大让大脑几乎跟不上变化的速度。逃离鲸鱼肚子里时四个角色豁出一切逆浪而上的镜头，那种让观众感觉浑身血液亦随之一同奔腾的疾走感，恐怕



对于学生党来说，拿到这期杂志的时候应该已经放暑假了，暑假也就意味着平时有了更多的时间刷刷刷。不过近期似乎到了游戏淡季，值得关注的宅向手游不多，小风关心的几款手游诸如工作室系列在事先登录之后迟迟未等到上架，随着这期介绍的『城姬 Quest』也尚未上架，不过从目前的宣传趋势来看十分有希望成为第二个『舰娘』，于是这期『手游侵略者』还是先从『城姬 Quest』开始讲起。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 岩烧碳渣 ■ 美编 / 迷梦

城姫クエスト

游戏原名：城姬 Quest
发型厂商：Gree
对应机型：Android/iOS
官方网站：http://dengekionline.com/shirohime


ios


android





这年头，什么都流行美少女化，自从玩了『舰娘』之后无数非提从军事小白变成了现在对军舰如数家珍，可以预见在半年之后又有一批宅男同样会对日本的古代城堡了如指掌。今天要介绍的这款『城姬 Quest』就是将日本古代名城进行美少女拟人化并进行卡牌育成战斗的手游。『城姬 Quest』这个企划最早刊登于杂志『月刊 Comic 电击大王』上，最初只是单纯的插画企划，在每月一期的『月刊 Comic 点击大王』刊登几个最新美少女化的城堡并附上史实上的相关介绍。比较有意思的是，在介绍史实的同时还会将耐久力、射程、体力、攻击力等能力数值化。随着企划的人气攀升，在今年4月官方宣布了『城姬 Quest』今夏手游化的消息，对应 Android 和 iOS 双版本运营商是日本著名的手游大厂 Gree。

目前官网中关于游戏的玩法介绍不多，反正玩家们也是冲着城姬的人设去的，反倒是官方把宣传重点都放在了名叫“开城”的系统上。就如同很多人玩『舰娘』是被舰娘们“大破”时候衣衫不整的插画所吸引，在『城姬 Quest』中也有类似的设定叫做“开城”，既然已经开城了那就自然衣襟大开，不过与舰娘不同的一点在于只要在游戏中把对方的城堡攻陷下来对方的城姬就会“开城”，真是大大增加了玩家攻城的欲望。目前官网上已经更新了包含清州城、名古屋城在内的7名城姬，并且新的城姬也在不断公开中，有兴趣的玩家一定要去官网围观一下城姬们开城的状态。

『城姬 Quest』定于今年夏天上线，不过目前并未公布具体的时间，在官网上已经开始了事先登录的活动，只要在官网上点击“事先登录”的图标按提示输入自己的 Gree 平台的注册 ID 在游戏上线后就能第一时间或许官方邮件通告并获得足利氏馆，对『城姬 Quest』感兴趣的玩家别忘了登录官网事先登录一下。





奈奈子的复仇

游戏原名：NANACA † CRASH!!
发型厂商：MEDIA C3 CO., LTD.
对应机型：Anidroid/iOS
收费模式：免费


ios


android



各位拿到这期杂志的时候，田中罗密欧的名作『CROSS † CHANNEL』的 PS3/PSV 复刻版『CROSS † CHANNEL~For all people』大概已于 6 月 26 日发售。为了给新作宣传造势，官方很适时的将『NANACA † CRASH!!』移植到了手机平台上。『NANACA † CRASH!!』最早在 2005 年就出过一个 PC 上的 FLASH 游戏，游戏的内容很简单，原作中登场的神秘水手服少女七香骑着自行车将男主黑须太一撞飞，玩家靠控制游戏开始时撞飞的力道和角度最后看能把黑须太一撞多远。在撞飞的过程中如果黑须太一与路上的角色接触的话也会发生进一步的互动，具体为如果遇到美希、雾、冬子这三名女性角色则会帮助七香补刀拳打脚踢把太一揍飞更远（可怜的太一），而飞行的过程中遇到遇到男性角色的话飞行的角度就会上扬或下调有所变化。最后，有两名角色是玩家在游戏过程中不愿碰到的，太一在飞行过程当中如果遇到支仓曜子的话则会降低速度，而如果遇到宫澄见里的话太一就会抱住见里游戏结束。虽然是个简单的小游戏不过处处透露了角色的性格啊，果然还是宫澄见里看上去最温柔。



当然玩家除了在游戏开始时确定把太一撞飞的力度和角度外，在太一飞行的过程中也可以点击屏幕召唤七香骑着自行车上来再撞一发，



不过补刀的次数一共只有 4 次而且要在能量补满的情况下才能发动。除此之外在 special 的状态与三名拳打脚踢系的女主接触的话就会发动连携技几人合力把男主揍的更远。在满足一定条件后玩家可以在收藏模式中解锁图像和语音等要素。作为『CROSS † CHANNEL』重制版发售前的预热，对于玩家来说，想必也能从这款打发时间的小游戏中获得不少乐趣。

鬼灯的地狱巡查

MOBILEGAME

游戏原名：鬼灯の地獄巡り
发型厂商：kouki yutani
对应机型：Anidroid/iOS
收费模式：免费（已下架）



再来介绍一款打发时间的跑酷小游戏，作为一款轻松幽默的作品『鬼灯的冷彻』动画开播后在男性与女性观众中都获得了极高的评价，今天要介绍的这款名为『鬼灯的地狱巡查』的就是一款鬼灯的同人跑酷游戏。

作为一款跑酷游戏，『鬼灯的地狱巡查』操作十分简单，不断点击屏幕跳跃躲开地狱巡查路上袭来的八卦猫狗仔，鬼婆婆和金鱼草，并同时尽可能多的收集亡者之魂即可。如果在路上接触小白、茄子、唐瓜这些小伙伴的话就会跟在鬼灯后面，可以帮助鬼灯抵消一次障碍物的伤害。另外如果集齐三个路上的鬼灯的话就能获得一次使用地狱计程车的机会，点击屏幕下方便可召唤出计程车，并且连打屏幕的次数越多，计程车在无敌时间内移动的距离也越多。最后，通过不断收集游戏中的王者之魂还能解锁其它可操作的角色，芥子小姐和白泽都在等待着玩家的解锁哦。

『鬼灯的地狱巡查』的制作商除了鬼灯的同人跑酷游戏外还制作了『排球少年』的跑酷游戏『にゃんこバレー部奮闘記　ニャンキュー!!』与『黑篮』的跑酷游戏『黒子のダッシュ！』，游戏方式都基本类似就不再解释了，不过『喵排』的跑酷因为把『排球』中的角色都喵星人化了感觉十分可爱。这三款跑酷手游相信不管在公交和地铁上玩哪一款，都一定被喜欢二次元的女生搭讪的吧。











■文/如月千华 ■责编/稗田阿吃 ■美编/迷梦

两大学生会之间摇摆的三角关系!? ま～まれぇど新作

PRIMAL×HEARTS

INFO

游戏名：PRIMAL × HEARTS

公司：ま～まれぇど

原画：さそりがため、芦俊、ここのか（SD 原画）

剧本：吉川芳佳

音乐：solfa

发售日：2014 年 7 月 25 日

Story

故事的舞台是一座名叫缭兰市的被绚丽大的樱花所包围的美丽小城。时间是春天，邂逅的季节。主人公带刀和马怀着激动地心情转入了新的学校——间之岛学园。这所学园与众不同之处，除了那两行美丽的道旁樱花树，最出名的就是学校里存在着两个学生会这事了。

其中之一的月华会从学校建立之初就存在，拥有悠久的历史，他们主张重视传统和规范；而另一边天道会便是后来创建的新学生会，他们将改革和创新当做行动准则。两个学生会成员平时也穿着着不同的服装，两股势力泾渭分明。如果其中一方在选举中获胜就可获得学校的“统治权”，可他们在学生中的支持率正好平分秋色，投票票结果是388比388。而就在僵持局面下转学而来的和马，则恰好成为了会打破了均衡的第777人，因而受到全校学生注目。

为了夺取这最后一票，两大学生会的成员们都想尽办法接近并讨好和马，那么，被夹在双方中间的和马的学校生活，又将如何发展呢？

Character

仓贺野 圣良
Kuragano Sera
CV:遥そら

彬彬有礼又不懂变通的名家大小姐

身高：160cm
三围：B87（E）/ W57/ H88
生日：11月22日
血型：A型

任职月华会的学生会长。二年级生，与主人公在不同班级。由于是个出身名家的千金大小姐，言行举止优雅端庄，周围所有人都认为她非常适合月华会会长这一职位。她品行端正，仪表俏丽，再加上身材拔群，在男生中间拥有极高人气。不过，由于她态度认真严厉，让人感觉有些不懂变通，这使得几乎没有人会主动积极地与她搭话。实际上她也拥有喜欢可爱小物品的很女孩子气的一面（虽然她的品味不敢恭维……）



驹形 柚月
Konagata Yudsuki
CV:藤森ゆき奈

开朗的行动派高人气少女

身高：165cm
三围：B84（C）/ W55/ H81
生日：1月5日
血液型：O型

二年级生，主人公的同班同学。在月华会担当书记一职。性格活泼开朗，很容易跟别人打成一片。在因为选举而弥漫着紧张气氛的月华会负责治愈系角色。这样的性格使她的交友关系很广，不管面对哪个学生会的支持者都能平等对待。

放学之后常常会带着爱犬外出散步，或是在当地的咖啡店Rapunzel打工。因为漂亮的外表和开朗的性格，在Rapunzel有很多客人都为了见她而去做客。



神流 歌奈
Kanna Kana
CV:御苑生メイ

包容力拔群的温柔大姐姐

身高：163cm
三围：B90（F）/ W58/ H89
生日：9月14日
血型：A型

三年级生。待人做事温柔，说话和气，再加上很会照顾人，简直是理想的姐姐。或许就是因为她散发着这种能够包容一切的母性，经常有人找她商量和谈心。平时既表现出成熟的气质，同时也有天然的一面，在一般学生中间很有人望，不论男女都很支持她。

在天道会担当副会长，负责辅佐阳姬的工作，每当阳姬乱来的时候也只有她才能阻止（她为什么不当会长算是学校最大的谜题之一）。十分擅长料理，最近制作的小点心据说非常专业。



天神平 阳姬
Denjindaira Haruhi
CV:鈴藤こころ

身材娇小梦想很大的魅力小姐

身高：146cm
三围：B68（AA）/ W52/ H70
生日：4月26日
血型：B型

一年级生。身为大家的学妹却当上了天道会的学生会会长，可谓拥有稀世的魅力。最喜欢有趣的事，认为开心比什么都重要，因此让学校生活变得开心起来作为活动目标。虽然看起来身材娇小，但她的才能和素质丝毫不愧于天道会会长这一名号。

同时兼备了超越常人的创意，洞察力以及领导能力，并运用自身的能力，努力地在为学校谋求改革和创新，在学生中间获得了绝大的支持。要说美中不足的话，那就是她至今还完全不理解恋爱到底是什么。



Comment

游戏品牌“ま～まれぇど”（marmalade）是一个专注于偏重萌+工口要素的角色GAME多年的二线小厂。至今为止的每作都是标准萌系角色系作品的共通线与偏拔作风格的H sense连发的个人线组成，大多数玩家也都对剧本没有多大的期待，甚至可以看到“ま～まれぇど的作品可以让人安心地不用去期待剧本”这样不知道是褒是贬的意见。不过在前前作『恋色マリアージュ』中，三日堂和吉川芳佳这两位写手给我们带来了质量上乘的共通线，他们一丝不苟地描写了少年少女们在旅馆的工作生活，各位角色在良好的铺垫下展现出的魅力对笔者来说也算是一次不小的惊喜。

本次剧本主笔只有吉川芳佳一人，这次从2011年的『らぶ2Quad』开始ま～まれぇど至今的作品他都全勤，总体来说是一个偏重废萌和工口的写手，我们很难判断他在『恋色マリアージュ』负责了哪一部分，希望本作里能够再给力一点吧。

当然，不管剧本到底怎样，支撑品牌人气的最终还是画面，说到本次的主力原画さそりがため碰巧也是『恋色マリアージュ』画师之一，品质方面也不用担心。而ま～まれぇど的作品之所以能够得到大量玩家的支持，除了画师实力不错之外，十分浓厚的上色方式是一大重要因素，特别是工口CG“汁液横流”的场面更是“震撼力”十足w。总之，如果是想撸得爽快，这款『PRIMAL×HEARTS』一定不会让你失望的哦~▲

不同种族间的恋物语！风车社子品牌最新作

春風センセーション！ HARUKAZE SENSATION

■文/如月千华 ■责编/白石、稗田阿吃 ■美编/迷梦

INFO

游戏名：春風センセーション！
中文暂译：春风冲击！
公司：ういんどみる Oasis
原画：こ～ちゃ、藤原々々、成瀬未亜（SD原画）
剧本：深山ユーキ、長谷川藍
音乐：Elements Garden，Ecnemuse
发售日：2014年8月29日





本作的舞台是一个精灵界、魔界、以及人间界之间有着相互交流的世界。在拥有丰饶自然资源的精灵界，居住着能够操纵“精灵力”的精灵们；而拥有红色天空和广阔的荒芜大地的魔界，则生活着能够产生出魔力的魔族。他们外表看起来都与人类并无二致，而人类可以通过一些特别的方法使用精灵力和魔力。

我们的故事发生在一座位于人间界的学校——国立式濑学园。主人公春风冬马是统治魔界的魔王的三儿子，他内心怀着各种期待来到学园留学，渴望新的学校生活能够开拓他的眼界，为他的将来打基础。

然而新生活开始没过几天，他突然就被来自精灵界的留学生——宫月晴香告白，并希望他成为自己的夫婿……从那一刻起，人间界刮起了一股席卷三大世界的春风——

character



宫月 晴香
Miyatsuki Haruka
CV：榊原ゆい

身高：158cm
体重：53kg
三围：B87（E）/W60 /H86
种族：精灵族
血型：O型
所属：式瀬学园 2年A组

来自精灵界的留学生，和冬马一样住在学生宿舍。本来拥有强大的精灵力，不过在人间界很大幅削弱。性格天真无邪，不懂得怀疑他人，从别人口中听到的大多数事情都会毫不犹豫地相信。好奇心和感受性很强烈，说话也很有特点。

一直在只有女性的环境中长大的深闺大小姐，自幼开始就与专属的仆人羽代美绪一起生活，两人亲如姐妹。不过也因此缺乏防备心理，让周围的人很伤脑筋，特别是她身材还非常好，从各种意义上让冬马格外困扰。

在故事开端她便很直接地向主人公冬马求婚，不过其背后仿佛有什么特别的原因。莫非两人小时候见过面?

彩女
Ayame
CV：卯花月乃

身高：153cm
体重：51kg
三围：B80（C）/W57 /H81
种族：魔族
血型：AB型
所属：式瀬学园 1年B组

从小就一直伺候冬马的专属女仆，如今为了照顾冬马的起居而陪同他一起来到学校留学，也住在学生宿舍。平时很少表现出自己的感情，而是淡然地完成各种工作，有时候会显得特别毒舌。她的兴趣貌似就是捉弄自己的主人冬马。

对自己的欲望（主要是食欲）非常忠实，很喜欢吃辣的东西，对甜食反而不太感冒。作为一个女仆，她追求着完美的女仆之道，自称习得了女仆杀人技的武艺。

似乎从冬马的父亲——魔王之处接受了某个密令，这让她心情十分复杂……



神薙 五十铃
Kannagi Isuzu
CV：くすはらゆい

身高：149cm
体重：47kg
三围：B76（B）/W56 /H77
种族：人类
血型：A型
所属：式瀬学园 2年A组

冬马的同班同学。性格开朗快活，做事认真又很会照顾人，典型的班长型角色。成绩也十分优秀，精灵力在全校学生里可算是数一数二的强者，还在学生会长安倍明晴的请求下当上了学生会副会长。要说缺点大概也就是体型和身材矫小这一点，她本人也十分在意。一般来说是个完美的正派人士，不过一旦和冬马扯上关系，作为拥有常识的大好人的她立刻就会变成吐槽专员。

她出身自能够听到幽灵声音的“巫女”的家系，对优秀巫女辈出的自己的家族充满自豪，并且也为了成为一名巫女而不断地努力着。不过最近面对冬马和晴香强大的力量，她开始感到自卑……





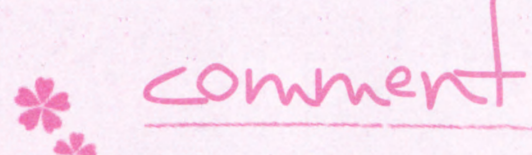


藤之宫 伊织
Hujinomiya Iori
CV：夏野こおり

身高：163cm
体重：55kg
三围：B84（D）/W58 /H84
种族：人类
血型：B型
所属：式瀬学园 3年C组

三年级的前辈，总是懒懒散散，看不出任何干劲，有时候甚至会在与别人对话的时候突然睡着。十分怕麻烦，行事随心所欲，想到什么才会慢悠悠地去做，什么都没想就一动不动。尽管这性格很有问题，但实际上她可是学校里无人不知的超级天才，曾经还被指名担任学生会长，当然，她同时也是学校里出了名的怪人。

升上三年级学生会任期满了之后，立刻为了某种目的而组建了名为“魔科学部”的神秘社团，做着各种奇怪的实验。



ういんどみるOasis作为风车社旗下的一大子品牌，在全面集成风车社“萌+エロ”的作风的同时，它的最大特点就在于，其作品几乎都是由风车社招牌画师こ～ちゃ负责企划的，可以说是一个由こ～ちゃ做主导的品牌。而本次这款新作こ～ちゃ依然是企划的“原案”，而将“原案”拓展开来的则是主力写手深山ユーキ和长谷川兰二人。而作为一大卖点的原画，除了こ～ちゃ本人之外，还请来了在『遥仰凰华』等作中被大家熟知的画师藤原々々（由于他的加入，本作角色整体感觉相对风车社以前的作品变得幼了一圈，loli控大概要开心了）。

关于两位写手，深山ユーキ在近几年来露面的机会还是很多的，而且还是风车社至今表现最优秀的作品『HHG』的主笔之一，本次更是正式入职风车社，作为社内员工参与本作，想必会打点鸡血来挣表现吧。而长谷川兰则是AXL的专属写手之一，『恋する乙女と守護の楯』大家应该不会陌生。他的作品虽然比较少，但名气还算不错。个人认为他们俩中，深山ユーキ对剧本和角色的掌控能力更胜一筹，但愿本次他能发挥主导作用。

作品主题是要描述一段“从假戏到真作的恋爱”。故事前期晴香就会不断对冬马发起恋爱攻势，两人在共通路线里还会开始“扮演情侣”，剧情怎么发展就要看玩家如何对应春香的好意。值得注意的是，从企划内容来看，本作的目标是制作一款轻松愉快的恋爱作品，并不会对种族之间的差别化和歧视等话题涉及太多，所以本作应该更合适一些喜欢角色萌和イチャラブ的玩家。▲

■文/失われし鞠 ■责编/岩烧碳渣 ■美编/迷梦

名称 デモニオン II 魔王と三人の女王
Demonion II 魔王与三位女王
公司 Astronauts
原画 M&M
剧本 なかぢ，すまっしゅばんだ，霧島へるん，ヤマガミユウ（前面四位参与过 Demonion I 剧本创作），夜野赤月
发售日期 2014 年 4 月 25 日

推荐度 7.5

项目	评分
画面	7.5
剧情	7
音乐	7
体会	7
其他	8

2 年前，Astronauts 发售了作为 Gal 游戏会社创立的第一作『Demonion~ 魔王的地下要塞』，在系统上模仿并简化软房子的经典之作『巣作』，并凭借重口味实用向剧情，以及一般结局中突如其来的残酷转变，获得了大量的好评，作为参考的批评空间里玩家们也给出了 80 的高分。时隔两年，Astronauts 似乎又终于想起了作为自己品牌招牌之作的一代，并宣布推出续作。

在 Gal 业界近几年来，非电子小说类型的游戏在每年发售游戏总数上都一直处于少数派，作为业界新秀的 Astronauts 而言也不能免俗，但其依旧在之后的作品中保持了幻想风格的世界观以及“实用向”宗旨。时隔两年，再度祭出了以 SLG 类型作为主要卖点的本社招牌之作。因此，即便本作发售时间处于 Alicesoft 与 Eushully 社两社大作的夹缝之间，但这款非 ADV 式的老游戏续作依旧备受瞩目。



系统与剧情

本作发售之后，玩家所反馈的评价似乎显得差强人意。游戏系统上虽然比起上一代有着大幅度的强化，人物与怪物也变为可以即时自由移动操作的模式。但游戏在战斗系统上非常单一，玩家往往在数个小时后，就完全落入了重复作业式游戏体验。在进攻模式上，自军单位的 AI 寻路也显得颇为“捉急”，所需要手动操作的部分毫无技术而言，仅仅只需要选取角色，移动到下个房间如此反复，使得本游戏在游戏模式上显得单调乏味。并且在游戏初期版本中，迷宫防御的次数过于频繁也使得玩家烦于应对，系列惯例的多周目方能进入真正结局的设定，也使得战斗过程更加索然无趣。攻略难点上，继承了前作在俘获特殊女性角色时所需捕获条件的模糊提示，但与前作不同这次仅仅限于个别角色，大幅降低了攻略难点，减少了部分玩家自行探索的乐趣。在游戏发售之后的后续补丁中，减少了迷宫防御战发生的频率，并简化了二周目的攻略过程。

剧情方面，与前作相比，大幅增加了剧本长度，无论是叙事还是实用向内容，长度都颇为惊人，足以比拟一般的 Gal 类游戏。在主线剧情上，很可能是受到了近期动画以及主流 Gal 界的影响，虽然以大陆争霸为主题，却读作“相互理解”，其故事构造手法以及文风颇有国内热门起点小说的感觉。作为男主的凯姆，在故事主线中表面沉浸于女色，将争霸大陆当作自己收集后宫的方式；但实际上与副官丽萨贝尔一样，有着一个复兴哈多斯，创建一个百族和谐富饶国度的愿望。主线

剧情中，每攻下一座城镇，都会用萝卜加大棒的方式对当地官员实行拉拢利用。作恶多端者斩首示众，战斗不骚扰平民，对待职业士兵采取尽量俘虏的战斗方式，优待俘虏，颁布实行严格的法令，鼓励自由经商减少赋税，使得主人公凯姆所统治的地盘逐渐变得富强繁华，一副标准的起点争霸种地文姿态。而在面对敌国时，对方腐败的政治斗争总使得美貌的女王仅仅作为国家的代言人，在见到主人公凯姆时就纷纷被其王霸之气所征服，即便当场没征服，在破国之后“大棒”一顿之下，也就自然而然的拜倒在了凯姆的“威猛”之下了，这真的不是在读起点文？当然，只从剧情概括上而言，本作在主线方面的确略过于“起点化”，但在细节人物刻画上，手法老练、文风朴素，整体阅读体感上都属上乘，对于国内玩家而言，本作电波比较对味，有种异常“熟悉”的感觉，更是添色不少。11 区方面则普遍认为本作男主人公凯姆像是弱化版的兰斯，但相对于地下城迷宫这个主题类别而言，食用部分却以纯爱调教为主，并且取消了前作以及地下城迷宫类型题材中常见的“拷问室”，对于这样一个魔王而言，不够鬼畜实则是一个非常严重的大问题。在节奏方面，因为本作相比前作大幅加强了“正剧”长度，使得“实用情节”的展开之前有着较长过渡，而进入后期时，“实用情节”又会扎堆般出现，在节奏安排上并不太合理。

在系列第一作中，一周目限定的 Normal End 中，剧本会突然暴走式超展开，使得之前备受玩家怜爱的各个女角色遭受怪物的车轮大战，最终落下个凄惨的结局，这使得该作除了在部分“虐心党”、“重口党”中广受好评之外，反而成为了拉低作品评分的要素之一。而在时隔两年的第二作中，口味部分减轻了不少，从某种角度来看，称之为“全处全收”也不为过。其实，本作中“重口戏码”依旧不少，但基本都扔给了人物设定上较为偏激的女性角色身上，使得“卖相讨好”的角色在正常游戏非落败的情况下，基本不会出现伤害玩家“幼小心灵”的情节，甚至出现类似于前作的一些“Monster 车轮战”中，都被美化成了魔王凯姆所设下的对女性角色的梦境考验。剧本作者仍是那些作者，但作品的风格和面向群体都发生了极大的变化，也能看出近年此类题材“Galgame”所遭受的窘境。







人物与总评

女性角色特色的多样性可谓是本作的最大出彩之处。初期剧情中，女魔法师 Gluette 的“正面上我”与傲娇演出，在“七擒孟获”般剧情中将一个有着“贵族义务”正义感的大小姐角色体现的娱乐无比；中期里，借用与其他女性角色的“相好”挑逗副官丽萨贝尔的剧情，也颇具后宫纯爱调教的精髓。佣兵公主玛格丽特，魔族皇姐比特莱斯，精灵公主缇莉亚甚至是迎合当下市场的伪娘萨菲亚等等，在画师 M&M 笔下色香味俱全肉感十足，配合幻想世界背景之下丰富的角色特性，长度和数量绝对令人满意的实用向内容，再加上 CV 的卖力演出，使得本作在角色品质的方面令人满意。

其实即便在战斗系统上的显得过于亢长简陋，但依旧能够感受出制作人员的热情，教程模式直接为播片形式，也深深透露出小公司制作游戏在技术上的无奈。本作在“实用方面”上大幅增强纯爱等轻口味内容适应市场，并倾注了足够的诚意，总的来说，是一款喜欢“实用向”幻想风格作品爱好者不可错过的作品。▲

微笑动画月报

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 DVD Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 如月千华、白石
■美编 / 迷梦

一年一度的抗高温训练又拉开了帷幕，小伙伴们要多注意抗暑降温啊！这期我们不急着进入具体项目，就先说说最近的新闻八卦好啦。接下来还想悄悄提一个上期就想说的十分“掉节操”的话题，近年来当年以高达主题曲而在国内尽人皆知的西川贵教一直不缺少话题性，不论是每到暴风雨天的一堆造型模仿他的恶搞照片还是去年为 wii 卡拉 OK 做的广告估计读者们都有所耳闻。近日他因为新接的广告又被推上了风口浪尖。另外要说起今夏最热门的话题自然是四年一度的世界杯了，Nico 上也有不少相关的或正经或吐槽的视频呢。还有最近刚结束的 E3 游戏大展，公布了不少新作消息，Nico 上转载了一部分相关视频，点击率也很高，特别是任天堂的。

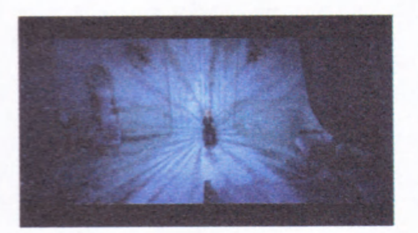
迪士尼的动画大片『冰雪奇缘』在日本势如破竹，占据日本本土票房榜榜首已经长达十三周，总票房也已经位居日本影史第三，仅列在『泰坦尼克号』和『千与千寻』之后，不知会不会打败这两者创造新的奇迹？还另有小道消息称日本有对夫妻由于丈夫不喜欢这部电影，于是妻子提出离婚……总而言之，冰雪奇缘这个话题在 Nico 的热度比笔者预料得要高得多，预测还将持续一段时间，除了前几期提到的主题曲『Let it go』之外，各首插曲也在翻唱版频频跃入眼帘，不少质量颇高。不如就再选一首相关作品开始我们新一期的报道吧 (< ＞ ω•)~ ☆ Kira

『雪だるまつくろう』を歌ってみた【ヲタみん ver.】

番号：sm23706870 作者：ヲタみん

ヲタみん是 Nico 的老牌唱见了，以安定的歌唱力著称。这次翻唱的『Forzen』插曲『Do you want build a snowman(日文名：雪だるまつくろう)』不光保证了歌曲翻唱的质量，也展现了多声线良好的控制力，从儿童期的安娜到少女期，充分贯彻了“可爱就是正义”的主旨，展现了多彩的音质，在剧情进展到国王王后沉船事故之后，两分半处开始的略带哭腔的唱段更展现了精湛的技巧，是非常值得一听的高质量翻唱。另外如果单看再生数量，最受欢迎的其实是来自しゃけみー的“恶搞”翻唱版（番号：sm23725641）。



【初音ミク】恋愛裁判【オリジナルMV】

番号：sm23750267 作者：40mP

40mP 最近不管是二次元还是三次元方面都是喜事连连。三次元方面要在这里再次恭喜 40mP 和唱见妻子的第二子出世。二次元最近刚得知 40mP 获得了给电影『ぽんとリンちゃん』制作主题曲的工作，而 6 月 10 日的这首 Nico 新投则获得了 Vocaloid 榜和综合日榜双榜首的好成绩，可喜可贺～

『恋爱裁判』一曲首先有着豪华的制作班底，由事務員 G、[TEST] 等组成的豪华演奏阵容加上 40mP 的曲风，请大家一定去感受一下这位“人生赢家”的甜蜜。最后悄悄地说一句，据说曲子 PV 里的男主形象略像 Nico 著名女装主持百花缭乱（男）……










NICONICO

ひたすらリンゴを食べる蒼龍

番号：sm23725453 作者：烧酉

本月的“舰娘”话题，要给大家介绍一个充满“恶意”的系列。被称为“一切的元凶”是接下来要提到的这个作品——『ひたすらリンゴを食べるやよ』(番号：sm23645257)，其实只是很简单的一个吃苹果动画……但是这个梗引发了不少相关作品。众所周知，舰娘游戏中，赤城由于其相对高的资源（铝）消耗量而被称作“吃货”，于是她便中枪了（番号：sm23763838)，接下来又轮到了苍龙……观众们一边看着苍龙超可爱地啃苹果而纷纷发出怪笑，又一边看着左上角资源数量逐渐倒数到零心中滴血，嗯，这样的感受大家都不来一齐感受一下吗？多重复几遍，说不定下次大建都不心疼了呢（大雾）。哦对了，最近还有金刚版（番号：sm23738002）哦……



【全30曲】2014春アニメの曲をまとめてコラボ

番号：sm23674822 作者：合作企划

其实这是一个常年进行中的企划，每一季度新作动画播出后，都会出现这样一个作品。如果翻阅かめ的投稿履历，能追溯到2009年的春季动画，每次都会选择20首以上的当季动画热门由不同的唱见和奏者进行演奏和翻唱，组成超过半小时的豪华演唱会般的音乐盛宴。如果仔细去记录每一首歌曲的参与者，就会发现阵容和超会议简直有过之而无不及，就像一场Nico特设的动画歌曲演奏鉴赏会。不过也有不少亮点来自于超级个性的演奏者或是唱见们，至于具体什么叫做“变态超多的演奏会”，不妨由大家亲自鉴定一下（笑



学園ハンサム Revolution 実況プレイ part1

番号：sm23774019 作者：アブ

这一期的最后，要尝试推荐一个来自实况板块的作品，无论是游戏的选择还是玩家本身都十分有趣，但是对于国内观众来说，语言无疑是个巨大的障碍，大部分读者也是靠猜。不过从国内B站游戏实况的热门度就不难看出这个版块是多么有趣。从前有勤劳的汉化姑娘翻译了一整套Nico著名实况主“围炉里”的『零』系列，还曾经有一套十分有趣的语音控制游戏『オペレーターズサイド』实况也被汉化过做推广，现在又有一些私人汉化组在坚持汉化Nico实况主“Retoruto”的实况作品，如果不能看日语原声的，不如从以上说到的几个系列开始了解日本Nico实况版的趣味！这次推荐的这则暂时还是日语的作品来自アブ，作品选了曾经岛国和国内都很有话题性的BL作品『学院handsome』的『学園ハンサム Revolution』版（不知道进化了什么……)，如果大家还没有回忆起来的话，其实就是那个每个角色都有超级尖的下巴并且下巴成为捅死人的凶器的超·奇葩游戏，原版アブ也做过全套实况（mylist/24156528)。懂日语的朋友请一定不要错过，~~不懂日语的话，我会告诉你们这个游戏的原版有汉化版吗？~~

另外在Nico实况圈赫赫有名的游戏『青鬼』已经改编为电影版，预告也已经在Nico放出（番号：so23770840)，熟悉这个“被鬼追”游戏的读者，相信也会非常期待。▲



于是这期就以游戏实况这个实验性的推荐作为结束吧。想想一年过得真快，转眼间高考已经结束，新一年的“圣战”（C85）很快就要到来，相信随着圣战日的逼近，Nico上应该会出现一波新作狂潮。这一期发稿的时候，学生党们估计刚结束期末拼搏迈入暑假，祝大家暑期愉快！我们下月再见咯（o´・∀・)ノ ハーィ



崇山叠翠，诸峰巍峨

『舰队收藏』重巡洋舰篇【上】

Kantai collection: Heavy cruiser

■ 文/wakesnow ■ 责编/稗田阿吃 如月千华 ■ 美编/orangec

“巡洋舰”顾名思义，便是在远洋巡航作战的战舰。最初的概念与其说是一种舰种，倒不如说是一种角色的定位。在风帆时代，“主力战舰”承担的是海上决战的战略任务，“巡洋舰”则承担的是护航、破交、侦查、巡逻等任务。因此各种各样的舰船都可以被当作“巡洋舰”使用。直到海军舰船进入铁甲时代，巡洋舰才逐渐固化为有明确定义的舰种，并在这个海军技术飞速发展的时代中经历着复杂的蜕变。一战结束后，巡洋舰的发展也逐步朝着两个方向发展：一者是趋向小型化轻型化的巡洋舰，负责带领驱逐舰、鱼雷艇等小型舰艇作战；二者则是往大型化重装化发展的巡洋舰，更强的火力和装甲赋予了更多的任务弹性，充当主力舰的有效补充。

一战后各海军强国缔结的『华盛顿条约』和『伦敦条约』便将明确了重巡洋舰和轻巡洋舰的定义，巡洋舰排水量不得超过 10000 吨，重巡洋舰主炮口径不得超过 203 毫米，轻巡洋舰主炮不得超过 155 毫米。

在 IJN 的阵列中，巡洋舰也经历角色定位的多次调整，最终成为了承担多重作战任务的重要角色——其中最为重要的便是夜战中重巡洋舰负责夜战的掩护，轻巡洋舰则作为水雷战队旗舰率领水雷战队进行雷击作战。从战绩来看，IJN 的巡洋舰在历史上的表现还是相当不错的，尤其是在夜战之中。

在『舰队收藏』游戏中，重巡洋舰（简称重巡，CA）所扮演的角色一度颇为尴尬，火炮威力不如战舰，雷击威力逊于轻巡洋舰与驱逐舰，火力输出和装甲都居于中庸。在战舰获得并不太难的情况下，战舰与重巡的战斗力差距无疑会让不少提督将重巡坐冷板凳。鉴于此，官方多次调整了重巡的数值，并且在 2013 年秋季活动前对重巡增加了夜战 buff。夜战中，火力输出的基础为火力和雷装之和，因此火力和雷装都中庸的重巡在夜战中反而可以大显身手，而官方所加的夜战 buff 更是让重巡如有了防护力场。2013 年秋季活动“决战铁底湾”的夜战炼狱中，重巡毫无疑问是这炼狱中的中流砥柱。

侦查系统上线后，重巡和战舰一样可以在白昼战中触发连击或观测修正攻击，火力输出也得到了明显提升，重巡的适用性也更为宽广了些。在 2-5 这图中，重巡带领中小型舰船也可以较为轻松地获得胜利。

古鹰型重巡

aircraft carrier in kan collection

古鹰型巡洋舰最初的建造计划源自 1920 年八八舰队计划中的 4 艘 8000 吨大型侦查巡洋舰，后来调整为 2 艘 7200 吨巡洋舰（加古型巡洋舰），设计者为后来赫赫有名的日本造船界“鬼才”平贺让。平贺让在轻巡洋舰“夕张”的基础上进行放大，并通过巧妙的设计在 7200 吨位下实装了 6 座单装 200mm 主炮（后改为三座 203mm 双联主炮），在当时也算是一个创举，只不过这样过度武装化带来的头重脚轻问题始终是这一舰型的硬伤。

围绕着舰型和舰名，“古鹰型重巡洋舰”与“加古型巡洋舰”的纠葛，颇有一番曲折：“加古”原为八八舰队计划中 5500 吨巡洋舰川内型四号舰，八八舰队计划废止后，舰名被用于新的 7200 吨“轻”巡洋舰，这便是“加古型轻巡洋舰”。然而随着『伦敦条约』正式定义重巡洋舰，装备 203mm 主炮的“加古型轻巡洋舰”自然变成了“重巡洋舰”，因而舰名的命名标准也起了变化，2 号舰便以一等巡洋舰的标准采用山岳名，即为“古鹰”号。在建造过程中，“加古”因为事故大为滞后，最终 2 号舰“古鹰”率先服役，该型舰称为古鹰型重巡也便顺理成章了。从世界范围内看，古鹰也是第一艘正式的“重巡洋舰”。

在游戏中，“古鹰”和“加古”是最弱最旧的重巡，纸面数值甚至不如一流轻巡，然而重巡 4 个装备格、夜战 buff 加上观测修正攻击，足以在火力上胜过轻巡。“古鹰”和“加古”自然也是最容易获得的重巡，建造 30X4 都可以造出来（概率极低），第一海域就可掉落。同时，数值较低也意味着消耗较低，可以运用在一些需要重巡的远征之上。

历史与游戏

“古鹰”之名取自广岛县江田岛海军兵学校附近的古鹰山，此山被江田岛海军兵学校的官兵视为圣山，由此也可见当时 IJN 对于此舰的重视和期待。一番因缘巧合让“古鹰”成为了世界上第一艘重巡洋舰，不到 8000 吨位就载有 6 门 203mm 主炮的火力在当时也是相当引人瞩目。然而过度的武装造成了该舰重心偏高，适航性较差，上浪情况非常严重，以至于和“加古”一起被嘲笑为“水族馆”——在官方四格漫画中，“古鹰”和“加古”的房间里都放有水族箱。

在第一次所罗门海战中，“古鹰”作为三川舰队的一员参与这场教科书般的夜战，取得了一边倒的辉煌战果，与其老旧的舰况形成了鲜明的对比。然而好景不长，在萨沃岛海战中为了救助大破的旗舰“青叶”，“古鹰”主动打开探照灯吸引敌方火力，掩护“青叶”撤退，最终惨烈战沉。

“古鹰”在游戏中关系到“三川舰队”、“新三川舰队”、“第六战队”等任务的完成，为了确保任务的顺利完成，还是需要把“古鹰”练到改造完成、可以过 2-3 的水准。







舰娘

“古鹰”人设最大的特典便是异色瞳，其左眼犹如探照灯发出幽幽的荧光，捏他自古鹰最后决绝的奋战。作为第一艘真正意义上的重巡，“古鹰”也非常在意这个身份，“这就是重巡哟”便是“古鹰”的口癖。“古鹰”性格上稍稍有些弱气，虽然是 IJN 重巡们的大姐，却给人一种弱气小妹的感觉。



历史与游戏

因缘巧合，“加古”由“加古型轻巡洋舰 1 号舰”变成了“古鹰型重巡洋舰 2 号舰”。“加古”之名，取自兵库县的加古川，原用于“川内”



型轻巡洋舰 4 号舰。上面已经阐述了“加古”和“古鹰”的纠葛，因此“加古”也是少有的以河川命名的重巡。“加古”的设计基本与“古鹰”相同，因此也备受设计之害，适航性差、居住性差，享有“水族馆”的恶名。

作为重巡，“加古”最为光辉的一刻自然也是第一次所罗门海战，取得了压倒性的胜利。然而最辉煌的一刻转瞬便成了最恐怖的一刻。“加古”在第一次所罗门海战胜利返航途中迷航，遭遇美帝海军潜艇的伏击中雷沉没，为本场海战增添了一个不圆满的句号。这也便是“加古”自我介绍台词中“去时兴高采烈，归来如履薄冰”的由来。

“加古”在游戏中关系到“三川舰队”、“第六战队”等任务的完成，为了确保任务顺利，建议和“古鹰”一样练到改造完成、可以过 2-3 的水准。

舰娘

“加古”比姐（妹）“古鹰”显得更为活泼奔放得多，甚至可以说是豪放了。在重巡姐妹之中乃至整个 IJN 之中，“加古”和“古鹰”的关系都可以称得上微妙的复杂。不过不管谁才是姐姐，拥有同一血脉总是改不了的。“古鹰”和“加古”这对姐妹，看起来活泼奔放的“加古”更像是姐姐一些，“加古”的台词中她总是扮演着引导“古鹰”的角色，然而“加古”的沉没台词里才露出身为妹妹而不自觉的惭愧。

青叶型重巡

aircraft carrier in kan collection

“青叶”型重巡有时候也会被人归入“古鹰”型重巡，但实际上是基于“古鹰”型进行多方面改进设计而成的新型重巡，尤其是在火炮和防空上相较于“古鹰”型有了极大的提高。其中最大的特征就是将“古鹰”型的单装主炮换成了联装炮。原本古鹰型设计师平贺让坚持“古鹰”型的舰体是没法换装联装炮的，不让修改这个设计。最终趁着平贺让出访欧洲之时，船政本部才得以更改了设计，而更改设计的负责人便是另一个舰船设计名人“藤本喜久雄”。于是“青叶”型也变成第一型实装了 200mm 联装主炮的重巡（后来的近代化改造中主炮换成了 203mm 联装主炮）。

“青叶”型重巡包括“青叶”和“衣笠”两舰，有趣的是跟“古鹰”型两舰一样，最早开始建造的是“衣笠”，结果却被“青叶”后来者居上率先完成建造，因此“青叶”成为了该型的首舰。



青叶采访去了，不对，出击了~

历史与游戏

“青叶”舰名取自福井县舞鹤镇守府附近的青叶山，而非仙台市的青叶山。“青叶”台词中的采访，捏他自当时搭乘该舰的从军作家“海野十三”。海野十三根据自己随舰南下的所见所闻，写成了一部经典的作品『赤道南下』。

比起这个，“青叶”本身的战历更是有趣，大起大伏，险象环生，却每每能够九死一生，最终在战争结束前的吴港大空袭中遭受空袭而坐沉，其经历足以称之为 IJN 重巡中的祥瑞舰。

在第一次所罗门海战中，“青叶”的侦察机发挥了关键性作用，确保了三川舰队偷袭的突然性，最终赢得了压倒性胜利。然而福祸相依，在归途中第六战队司令部认为有“青叶”的侦查机在前方警戒，便放松了反潜警戒，结果“加古”遭遇潜艇伏击中雷沉没。

萨沃岛海战中，“青叶”则更是大大失态了一番：在夜战中错认敌舰为友军，发信号过去，引来了美军的猛烈炮火招呼，一下子陷入大破状态，不幸中的万幸就是动力舱未受致命打击。在这种绝望局势下，“古鹰”主动打开探照灯吸引敌方猛烈火力掩护身为旗舰的“青叶”撤退，“青叶”才得以死里逃生，被拖回吴港修理。

修理完后重新返回所罗门海战线不久，“青叶”遭遇空袭，再次大破。船员们把“青叶”伪装成岛屿逃过一劫，于是再次被拖回吴港修理。修理完，“青叶”又一次返回所罗门海战线。一次次大破，然后一次次重返战线，“青叶”的屡败屡战为其赢来了“所罗门之狼”的别名（也有“所罗门之狼”指的是第六战队一说）。

1944 年 10 月，“青叶”执行为莱特湾决战准备的运输任务时遭遇潜艇伏击，第三次大破。靠着友舰“鬼怒”拖航，最终再一次脱险。从马尼拉返回吴港的路上，“青叶”再一次幸运爆棚，在极为低速的情况下，躲过了 7 条鱼雷（一同返回日本本土的“熊野”就没那么幸运），最终艰难地回到吴港。回到吴港后，在吴港大空袭中，“青叶”又一次大破了，只能坐底。

在 IJN 众多重巡中，能够如“青叶”这样屡屡大破却还能不沉的真是极为罕见，而前前后后受其连累而沉没的船却不少（同人作品也经常能看到“青叶”祥瑞的受害者这个梗），这反映到游戏中便是“青叶”在重巡中傲视其他同僚的 30 运。虽然在游戏中“青叶”的数值较差，但是 30 运对于夜战的影响相当大，考虑到夜战对数值的要求相对宽松，“青叶”的性价比还算不错，至少对于新人提督而言，可以作为初期的主力重巡。

“青叶”同样关系到“三川舰队”和“第六战队”等任务的完成，于是同样建议练到改造改满、能顺利过 2-3 的程度。



舰娘

“青叶”一口“取材”一口“采访”，完全是一个热心工作的新闻记者的形象，无论是在官方的四格漫画还是同人作品中，手持话筒或摄像机到处挖掘新闻的人毫无疑问只有“青叶”一个。工作热情上进虽然是好事，但是记者这份工作，多多少少让“青叶”带上了八卦女和狗仔队的标签，加上历史上船员曾经把“青叶”伪装成岛屿躲过空袭这一个梗，偷偷摸摸到处

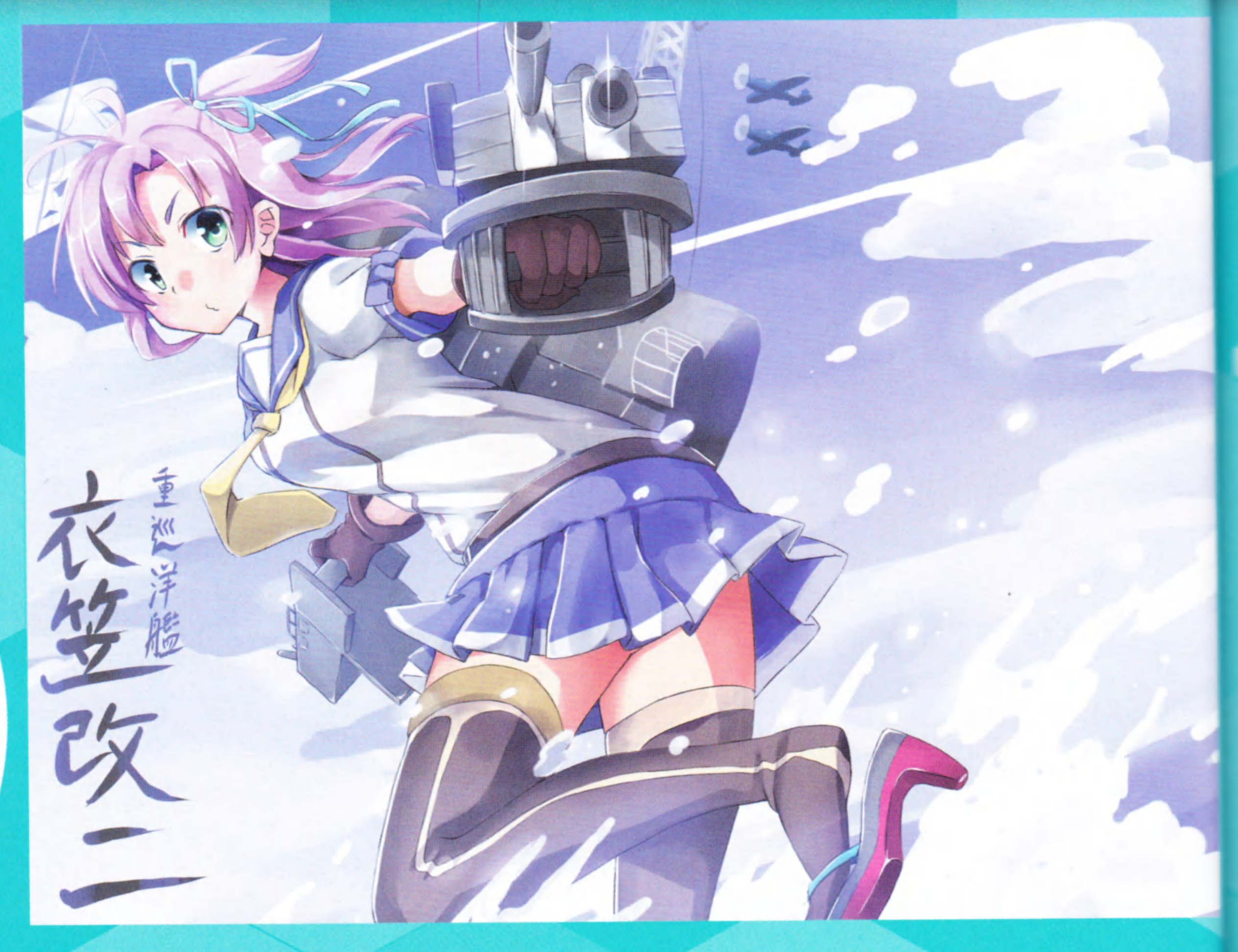


盗摄的形象就更为固化（笑）。

另一方面，历史上“青叶”的祥瑞带来了诸多友舰的不幸，因此不少舰娘对“青叶”是相当有意见，有着“青叶”受害者俱乐部这一说。不过达观开朗的“青叶”往往会一方面大大方方接受指责，另一方面继续自己的八卦／盗摄事业，也算是镇守府里较为另类的劳模了。



来见识见识衣笠的夜战吧！



“衣笠”舰名取自横须贺镇守府附近的衣笠山之名。

作为“青叶”的姐妹舰，“衣笠”虽然率先建造，最终却迟于“青叶”完成建造。祸福相依，“衣笠”倒是借此成为了 IJN 第一艘实装水上机弹射装置的军舰，开启了 IJN 在重巡运用水上机的先河。

“衣笠”服役后，“古鹰”型和“青叶”型共四舰一同组成了第六战队。随着太平洋战争的爆发，“衣笠”在第六战队的战旗下南征北战，先后参与关岛战役、威克岛战役、珊瑚海海战等战役，而其辉煌的顶点和落幕的终点都在所罗门海域。“衣笠”作为第六战斗的一员加入三川军一中将指挥的第八舰队，同样参加了辉煌的第一次所罗门海战。然而夜战的胜利女神并非总是倾向 IJN，在萨沃岛海战中，“青叶”的致命失误加上美军的雷达优势，IJN 水面舰队的夜战优势被极大的削弱。当“青叶”大破，“古鹰”遭围攻也岌岌可危之时，“衣笠”也极力奋战，取得了击沉一艘驱逐舰重创数艘巡洋舰的战绩，为友军的撤退赢得时机。第八舰队（三川舰队）在丧失“古鹰”、“加古”、“青叶”离队的情况下，卷入第三次所罗门海战，被美军哈尔西的机动部队捕捉到。在猛烈的空袭中，“衣笠”耗尽了她一直以来的好运，沉没于铁底湾中。



在游戏中，“衣笠”是在游戏登录人数突破 20 万之时作为纪念舰实装，掉落地点相对其他重巡也较为稀少，一度也曾是欧洲提督之证（虽然非常短暂）。数值上，“衣笠”基本与“青叶”相同，甚至初始的运也和“青叶”一样是 20 运，只不过，“衣笠”改造后，运反而下降到了 10，“青叶”则是上升到 30，格差社会处处可见。另外还值得一提的是“衣笠”也是第一艘实装二改的重巡，虽然“衣笠”二改后的数值依然比不上后期主力重巡“高雄”型的一改数值，但是“衣笠”二改自带 20.3cm（3 号）联装炮这一稀有重巡用主炮装备，同时人设上二改的人设也比原本的大妈人设看着更为年轻漂亮一些。

“衣笠”关系到“新三川舰队”的相关任务，至少应该练到改造，可以顺利过 2-3 的水准。有爱人士则可以继续进一步练级到 55 级进行二改。

舰娘

“衣笠”和“青叶”一样是较为外向奔放的性格，不过比起“青叶”的执着与敬业，“衣笠”显得更为平易近人一些，面对提督的骚扰也会

积极应对反攻起来。如果拿“衣笠”作为秘书舰的话，提督便可以观察到“衣笠”充满悠闲日常的一天：早上看看连续剧，收拾收拾屋子，中午优哉游哉地吃咖喱，下午也没啥干劲，还没下班都开始盘算了下班做什么。对比晚上九点才回寝室的“青叶”，“衣笠”实在是太会享受生活了。

妙高型重巡

aircraft carrier in kan collection

『华盛顿条约』签订后，最初八八舰队计划中的辅助舰建造计划也可以修订，此前已经批准建造的舰艇继续建造，剩余的建造计划则进行重新审核评定，应对新的国际形势变化。而调整后的建造计划中，变化最大的就是巡洋舰部分：此前八八舰队计划中的川内型轻巡 3 艘、古鹰型重巡 2 艘已于 1922 年开工建造，原本后续的 4 艘 5500 吨巡洋舰和 3 艘 8000 吨巡洋舰调整为 7100 吨巡洋舰 2 艘（即“青叶”型）和 10000 吨巡洋舰 4 艘(即后来的“妙高”型重巡)。7100 吨巡洋舰与“古鹰”型巡洋舰配合，组建一个重巡战队，而新型万吨级重巡 4 舰也组建成一个重巡战队。

新型万吨级重巡的设计工作由平贺让造船大佐主持，他力主新重巡应以火炮为主要武器而废弃鱼雷，这一主张在军令部的一再坚持下不了了之。完成“妙高”型重巡设计工作后，平贺让出访欧洲。在其出访期间，又是藤本喜久雄修改了“妙高”型的设计，又一次违背了平贺让的设计初衷，由此引发了两人十几年的相互敌视，以及舰政本部之后十几年激烈的党争。

“妙高”型重巡完工之时，曾是当时世界上最为精锐的万吨级条约重巡洋舰之一，一时颇为风光。不过随着时间推移，“妙高”型也逐渐落后于时代，因此 IJN 前后对“妙高”型重巡进行两次大的现代化改装。这也是“妙高”型重巡在游戏有望二改的依据之一（“羽黑”二改已经实装，“妙高”的二改也快了）。

在游戏中“妙高”型重巡处于一个尴尬的不上不下的地位，上有“高雄”型重巡、“利根”型航巡，下有“古鹰”型重巡和“青叶”型重巡。不过“妙高”型重巡也关系到若干任务的完成，建议全员保留一艘。第五战队出击任务(需要“妙高”、“那智”和“羽黑”）成为『舰队收藏』第一个月经任务，相关舰娘的练级还是不应该怠慢，更何况“羽黑”已经实装二改，“妙高”也有很高概率在不久的未来实装二改。

历史与游戏

“妙高”舰名取自有着“越后富士”之称的“妙高山”。

虽然名义上妙高是 1 号舰，实则却并非同型舰第一个完工的，而是第三个完工的，迟于“那智”和“羽黑”。若是按照“古鹰”型和“青叶”型之例，“妙高”型重巡应为“那智”型重巡，无论是在当时人还是后来的研究者都有采用“那智型重巡”一说的。

太平洋战争爆发后，“妙高”型组建为第五战队，以“妙高”为旗舰，南下参与东南亚攻略作战。1941 年 1 月 15 “妙高”号被美军 B-17 轰炸机一枚炸弹命中，成为了 IJN 第一艘受损的重巡。在泗水海战，以“妙高”型四姐妹为中心的 IJN 南遣舰队面对英美澳荷联军，取得了完全胜利。之后，“妙高”与“羽黑”先后参加了印度洋作战、珊瑚海海战、中途岛海战。1943 年 11 月“妙高”与“羽黑”参与了南太平洋布干维尔海战，“妙高”与驱逐舰“初风”相撞受创，在“羽黑”的掩护下撤退。返回战线后，“妙高”继续与“羽黑”搭档参加了马里亚纳海战与莱特湾海战，在莱特湾海战中两舰都受创前往新加坡修理。最终“妙高”便在新加坡港口里迎来了战争的结束，成为了 IJN 极少数存活到战争结束的重巡之一。

游戏中，“妙高”作为 1 号舰，获得的难度略高于其他三姐妹，雷装值也比其他姐妹高 10。虽然“妙高”是少数活到战争结束的重巡，但是“妙高”的运却与其他姐妹相同，一样是 10，无论怎么看都是不太合理的，未来的二改可能会大幅提高运值。



妙高

CV 种田梨沙

第一、第二主炮齐射开始！

舰娘

在『舰队收藏』里不器用的姐姐到处都是，真正像个姐姐一样的 1 号舰反倒是异数，而“妙高”便是其中的异数之一。无论是“妙高”的人设还是台词，都透露出“妙高”持重凛然的气质，尤其是那满腔的敬语，让人不得不严肃起来。“妙高”的台词里不是对提督的细致关怀，就是对三个妹妹的殷切关照，不得不让人佩服作为姐姐的辛苦。

只不过“妙高”的持重却与其中破时充满颜艺的立绘形成了极为鲜明的反差，如同被炸弹炸飞一样的姿势加上“妙高”痛苦而扭成一团的表情，让“妙高”的中破立绘成为了舰娘同人作品中经常出现的一个梗。

历史与游戏

“那智”舰名取之于和歌山县的那智山。

虽说是“妙高”型 2 号舰，实际上“那智”是四姐妹最先完工的，亦有“那智型重巡”一说。

太平洋战争爆发后，“那智”与其他姐妹舰组成的第五战队参与南下作战，最终在泗水海战中取得了压倒性胜利。中途岛海战开始前，“那智”调离第五战队，加入北方作战的第五舰队并担当旗舰。IJN 从北方战场撤退后，“那智”加入志摩清英中将的第二游击部队（这次也是担当旗舰），参加了莱特湾海战，见证了苏高里海战中西村舰队的全军覆没，“那智”自身则与重巡“最上”相撞，不得不退往马尼拉湾，最终在那里遭遇美军空袭沉没。

在游戏中，“那智”关系到“第五战队”和“第五舰队”的相关任务，推荐育成到一定程度，以便顺利完成任务。

舰娘

“那智”一方面大概是“妙高”实际上的大姐，另一方面又是长期担当舰队或战队旗舰，所以拥有着足以骄傲的资本。无论是人设还是台词，“那智”都给人一种威风凛凛的干练御姐形象，很有豪放的大姐头风范。与持重的大姐相比，别有一番当姐姐的风味，在一些同人作品中“那智”也是以自己简单粗暴的方式来疼爱妹妹们。

另外，跟“千岁”、“隼鹰”一样，豪放的“那智”也是一位不折不扣的酒豪。









“足柄”取名自神奈川县的足柄山。

在四姐妹之中，“足柄”是最晚完工的，也是四姐妹中除了大姐“妙高”外唯一设有舰队旗舰设备的一艘。“那智”和“羽黑”都只是战队旗舰设备，只能担当战队旗舰。

“足柄”最为知名的事迹倒不是在于战场，而是 1937 年作为 IJN 的代表参加大英帝国乔治六世加冕的观舰礼。在观舰礼上，不乏黑色幽默细胞的英国人揶揄称之为“跑进羊群里的一匹饿狼”，讽刺 IJN 过于重视堆砌武备而漠视舰船居住性影响舰船战斗力的保持。然而这一揶揄却在很大程度被 IJN 视作了赞扬。更为讽刺的是，被英国人嘲笑为居住性差的“妙高”型重巡，在 IJN 官兵眼中却绝对算不上是最差的，实际上 IJN 舰船居住性差是通病，直到“大和旅馆”的出现。

太平洋战争爆发时，“足柄”已脱离四姐妹组成的第五战队，而是编入第三舰队第十六战队并担当旗舰。在泗水海战中，为了支援弹药消耗巨大的姐妹舰“那智”和“羽黑”，“足柄”与“妙高”作为别动队加入战斗，形成四姐妹共同战斗的局面，并最终赢得了绝对性胜利。此后，“足柄”长期活动于西南方面战场（东南亚战场），担当过西南方面舰队旗舰、第二南遣舰队旗舰，后又加入第五舰队第二十一战队。在莱特湾海战中，“足柄”和“那智”一起加入了志摩中将的第二游击部队参加了这场决战。莱特湾海战后，“足柄”继续活跃在东南亚战场上，运输物资和兵力支撑战局。在这样的运输支援作战中，“足柄”遭到美军潜艇伏击战沉。

在游戏中，“第五战队”编组和出击任务都不需要“足柄”，然而“第五舰队”相关任务依

旧需要“足柄”。“足柄”的稀有度略低于姐妹舰，属于新人提督初期就较为容易获得的重巡之一。

舰娘

被冠以“饿狼”之称的“足柄”自然从头到尾充满了狼性，战斗欲望非常强烈，具有很强的攻击性，三句不离“战斗”和“胜利”，基本上是一个战斗狂魔。与其说是“饿狼”，倒不如说是“狂犬”。





历史与游戏

“羽黑”舰名取自山形县的羽黑山。

虽说是“妙高”型的末子，“羽黑”实际上是第二艘完工的。“羽黑”是在民间的三菱长崎船厂建造，建造过程参考了旁边船坞建造的豪华客轮“浅间丸”，因而舰内设备装饰和居住性都相较三位姐姐有了相当的提高。不仅如此，“羽黑”还是四姐妹中舰速最快的，可以说是各个方面都较为理想。只是“羽黑”未实装舰队旗舰设备，无法担当舰队旗舰。

“羽黑”从太平洋战争爆发开始，长期活跃于西南太平洋海域。战前“妙高”型四姐妹组成的第五战队，实际上只有“羽黑”一直留在第五战队的编制之内。“羽黑”先后参加了泗水海战、瓜岛海战、莱特湾海战等重大战役，常常取得战绩且安全归来，被船员们自称为“幸运之舰羽黑”，直到太平洋战争的最后一场海战：“羽黑”在运输任务中被英军 5 艘驱逐舰包围，为了掩护僚舰撤退，“羽黑”主动断后，最终壮烈战沉。

在游戏中，“羽黑”的数值一度并不突出，直到前段时间“羽黑”二改的实装：不仅仅各项基础数值得以提升，运也得以从 10 提升到 19。更令人惊喜的是“羽黑”二改自带了稀有的 203mm（2 号）连装炮，进一步提升了“羽黑”的火力，使得“羽黑”一跃成为最精锐的重巡之一。“羽黑”同样关系到“第五战队”相关任务的完成，将“羽黑”练到二改是非常理性的选择。

舰娘

和“绫波”、“神通”、“潮”等取得相当战果的功勋舰娘一样，“羽黑”的性格也是相当的乖巧而弱气，弱气到让人不由得怜香惜玉。但是，“羽黑”虽然动不动爱落泪，到了关键时刻，却还是能够坚强起来，带着强烈的奋斗意志支撑起战局。外柔而内刚，毫无疑问，是对“羽黑”最佳的阐释。

如果说一改的“羽黑”还是完完全全怯怯生生的小妹妹一个，“羽黑”二改之后则褪去了几分弱气，增添了几分自信，无论是人设还是台词都更为成熟，让人看到了一个女孩成长的无限魅力。

结语

aircraft carrier in kan collection

“妙高”型重巡自然还不是 IJN 发展重巡的终点，随着『华盛顿条约』临近到期，其约束力慢慢落空，更大更重更强的重巡的出现自然顺理成章了。另一方面，海军技术、战术的飞速进步，双方作战距离的不断扩大，侦查与定位在整个海战系统中变得越来越重要。而巡洋舰的航空侦查任务自然也变得越来也重要，侦查巡洋舰和航空巡洋舰也到了登上历史舞台的时刻……

本月舰娘快讯

kantai collection new flash

6.05 夏季活动正式第一次发表

夏季活动期间限定海域为【AL 作战 /M I作战】，主题自然是以航母为中心的海空激战。AL 作战为中途岛战役的掩护作战：阿留申群岛战役，历史上 IJN 派出以“龙骧”、“隼鹰”为中心的舰队北上攻略阿留申群岛，吸引美国太平洋舰队注意力，掩护中途岛作战，之前实装的“龙骧”二改自有其用意。M I作战即为 IJN 的中途岛作战，太过于知名，就不再细细介绍了。

6.06 更新：大白腿再见，飞龙二改实装 / 大捕鲸时代到来

随着夏季活动的预告，舰娘推出二改的节奏一下子加快了不少，本次更新便实装了正规空母“飞龙”的二改。“飞龙”二改后一方面数值具有可观的增长，另一方面更是在装备上凸显了新的趋势：装备的精英化。“飞龙”二改后，完成新任务“新编第二航空战队编成”和“新编第二航空战队出击”这两个任务后，通过“机种变换”任务，可以将“飞龙”二改自带的“九七式舰攻（友永队）”升级为五星飞机“天山一二型（友永队）”。考虑到“天山一二型（友永队）”只能通过任务获得且只能获得一个，“天山一二型（友永队）”无疑是王牌装备。以这样思路去考虑，未来的“苍龙”二改也可能会出现“彗星（江草队）”这样的王牌装备。运营大概是希望借“二改”一振“二航战”低迷的人气和存在感。只不过，“飞龙”二改从一个性格热情奔放又有着大白美腿的元气娘变成了一脸苦大仇深又是褐色肌肤的女汉子，不少提督还是颇有些微词的。

大鲸



同时实装了一艘新船，这便是之前预告的“舰型会有较大变化的特殊船”——潜水母舰“大鲸”。“大鲸”Lv25 时可以通过使用“改装设计图”改造成为轻航母“龙凤”。“大鲸”/“龙凤”的原画师是驱逐舰“夕立”、“村雨”的，再加上“大鲸”/“龙凤”温柔可人的性格，“夕立”、“村雨”的粉丝大概也一定会喜欢上“大鲸”/“龙凤””。“大鲸”目前无法通过建造获得，只能通过掉落，目前 2-4、2-5、3-4、4-4、5-2 等海图的 boss 点均有掉落，考虑到刷图的难易程度，2-5 和 5-2 是提督们最喜欢捕鲸的地方。伴随着“大鲸”的实装，运营也追加了新的潜水战队任务，需注意的是新加的两个潜水作战任务必须带有潜水母舰“大鲸”，潜水母舰也不同于潜水空母，并不能潜水，而是为潜水艇提供后勤支援的辅助舰艇。

飞龙改二

龙凤





6.20 更新 夜战笨蛋二改，索女儿级轻巡诞生 / 所罗门鬼神上线



本次更新一下子实装了两艘舰的二改：轻巡“川内”和驱逐舰“绫波”。

整天吵吵嚷嚷“夜战”的笨蛋“川内”终于跟上了妹妹们的步伐，一下子换装上台了。“川内”级轻巡也就成为第一个全员二改的舰型，真不愧是偶像级的待遇。二改后“川内”一方面数值大幅攀升，达到轻巡的一流水准，另一方面更是自带了一整套夜战的玄学装备：九八式水上侦察机（夜侦）、探照灯和照明弹。此三夜战装备均有提高己方发动特殊攻击、抑制对方发动特殊攻击的效果，且可以叠加，毫无疑问是夜战的三神器。因此“川内”二改的重要性不言而喻。从人设上，“川内”二改比起“神通”二改更像是女忍，不得不让人吐槽这三姐妹到底是偶像团队还是女忍组合。

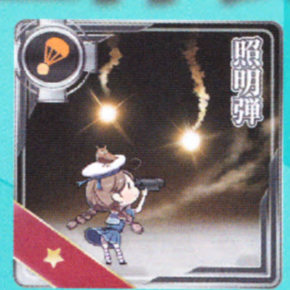
在所罗门诡异的夜战中留下各种传说的“绫波”终于可以骄傲地与“所罗门的噩梦”——“夕立”二改并肩而立了。“绫波”二改后数值毫无悬念地进入第一流驱逐舰阵列，40 运在驱逐舰中也仅次于“雪风”、“村雨”等祥瑞舰，确保了其在夜战能够稳定地大放光彩。跟“川内”二改一样，“绫波”二改也自带了夜战装备：照明弹和探照灯。“绫波”二改人设最大的吐槽点就是那不科学的超长超粗单马尾，这已经成为“绫波”二改的本体。

“川内”和“绫波”这两舰的二改，也预示着夏季活动将有夜战图的出现。去年秋季活动“决战铁底湾”的夜战梦魇似乎将重新降临，尚未经历过夜战梦魇的提督可以去 5-3 体验一下夜战的刺激。

夜战三件套







未来更新预告 further updates

综合诸多情报，未来将实装以下舰的二改：

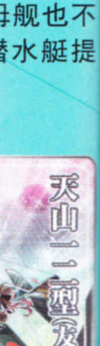
1、　高速战舰“榛名”：姐妹们都二改许久了，小天使“榛名”二改也终于有了着落。

2、　正规空母“苍龙”：“飞龙”二改了，“苍龙”二改还会远吗？

3、　重巡“妙高”：七月份将有一艘迷彩重巡二改，迷彩重巡有“高雄”和“妙高”，考虑到“妙高”服役与沉没均在七月份，加上原画师 Bob 最近的活跃，“妙高”二改的可能性极大。▲

kantai collection new flash

艦これ




图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：谜肘　出自：『东方符卡录 2』
出品：洗熊公社　提供：紫
http://weibo.com/from over
莲华在水
flower floating
in the wate
圣白莲
一设相关考察
■ 文 / mhcg
■ 责编 / 稗田阿吃 如月千华
■ 美编 / orangec

此诸佛子等，其数不可量，久已行佛道，住于神通力，

善学菩萨道，不染世间法，如莲华在水。

——『法华经』



苦难之中的净莲

identity and achievement

身份与事迹考

『东方星莲船』作为神主自风神录之“回归原点”思想以来的一次崭新尝试：不仅在地灵殿的 STG 系统基础上进行了不小的加工，同时也将“宗教”这一主题真正地作为东方系列的主线引入了幻想乡之中。不过从实际角度来说，由于东方各作的敌方出场人物大多都与其它作品的联系并不明显，把东方系列正作当作各自独立的作品来考虑也没有什么不妥。实际上，由于 STG 的游戏方式有着不小的局限性，大量新人物的出现便成为了完善幻想乡世界观的最好方法。大概也正是因为如此，神主对于每作的出场人物大多都有着专一的身份设计，例如红魔乡的“雾之湖地区住民”或是风神录的“妖怪之山地区住民”，再到星莲船的“圣白莲与她快乐的小伙伴们”，这样在各作之间分离性很高的设计能够很简单地在留下足够二次创作可能性的同时有效扩展东方系列的世界观。八云紫这样的外挂角色在近期的出场次数急剧下降，大概也是神主不希望某一角色在其出身的作品之外有着太高的存在感吧，毕竟新人物们的人气对于东方系列的繁荣发展更为重要一些。

不过若是硬要给东方系列的作品之间找出一些联系的话，其实也不是什么困难的事情。红妖永这三作乍看之下没有什么关联，然而它们实际上都是幻想乡原住民们展示自己的舞台。神主藉由这三作的人物与设定将东方系列的世界观基本架构展现了出来：吸血鬼、幽灵、月人，这些格格不入的种族在这座被遗忘者的乐园中却都找到了自己存在的方式。由此，“三部曲”这一称呼对于这三作来说是再适合不过了。而在花映塚的过渡之后，自风神录开始的主线便是另一篇章了：“宗教”。作为旧时代的产物，宗教在现今这个电子化社会中的衰退现象引发了神主创作的灵感。如果说红妖永三部曲是既存者的主场，那么风神录之后的作品便是新面孔们的宴会了。风神录中外来的神明、星莲船中解除封印的僧侣、神灵庙中复活的道士，这些新面孔都是幻想乡中的居民们所不了解的存在。而在这之中，处于中央位置的圣白莲更是有着独特的地位与魅力。这位身兼大魔法使与幻想乡佛教领袖身份却名为不染世俗烟火之“白莲”的少女，究竟是承载着神主怎样的心血而设定出来的呢？

当然，虽说前面为了贴合神主“大家看起来都是小女孩的样子啦”的说法而用了“少女”一词，不过白莲与某个姓氏中带有相同数字的组织一样，也可悲地属于幻想乡中为数不多的不太符合这个称呼的角色。然而值得庆幸的是，白莲的立绘在神主的笔下并没有太过老气，设定上的年龄与那三位相比也不值一提，才免去了被人唤作大妈的痛苦。虽说如此，“少女”这一称呼却还是与她无缘，取而代之的则是“姐姐”。毕竟不仅一轮似乎很喜欢这么叫她，她成熟的外表与领袖的身份也能够给人一种强烈的依靠感。不仅如此，在背景设定上也点明了白莲作为姐系角色的合理性——本身就是有弟弟的人嘛！虽然这位弟弟的戏份仅限在设定里存在，但也正因为他的影响，白莲才选择了修习不死之术待查的偏离正统佛教的道路，从而认识了她那些身为妖怪的愉快的小伙伴，可以说这位名为命莲的高僧弟弟才是星莲船整条故事线的灵魂。说到命莲这个名字，乍看之下像是神主为白莲的弟弟找了这样相似的两个字当作名字，然而神主捏他狂的本质可不会这么简单，自然“命莲”这个名字也是有着其出典存在——日本平安时代末期（约 12 世纪）所创作的绘卷（即文字连环画）『信贵山缘起绘卷』便是以一位名为命莲的僧侣作为主角。根据绘卷记载，这位僧侣在奈良地区信贵山上祭祀毘沙门天的寺庙中修行；他具有极为高强的法力，可以操控飞钵下山化缘而不必自身亲自前往，甚至可以用

飞钵将贪婪商人的粮仓搬走以示惩戒。而在东方系列的世界观中，这些设定一丝不差地被神主照搬了过来，可以说是极为明显的原作借鉴。

不仅如此，白莲作为命莲姐姐的设定也是参考了这部绘卷的剧情。绘卷中记述命莲的姐姐“尼公”为了寻找自己前往远方修行的弟弟毅然离家，经历磨难后受大日如来佛托梦告知应当前往一座紫云笼罩的山峰，最终攀上信贵山与弟弟团聚。这里的“尼公”就是我们所熟知的白莲姐姐了，她的一张符卡“「圣尼公之大空卷轴」”就是对自己这个曾用名的致敬，而“魔法「紫云之兆」”、“吉兆「紫色云路」”和“吉兆「极乐的紫色云路」”这三张符卡也是对大日如来佛托梦内容的一种解释。在绘卷的最后，一同修习着佛法的命莲与尼公度过着平静的人生，就这样迎来了故事的结局——星莲船中的设定也包含了这一部分，然而神主却没有如同绘卷一般就此结束，而是写出了这一结局之后的故事：命莲死后，白莲开始变得恐惧死亡而开始学习妖术，并最终成为了魔法使，背离了原本修佛的道路。之后，由于白莲惧怕妖怪的消失会让自己的妖力一同消失，于是她便在应承人类退治妖怪的同时偷偷帮助妖怪，并且在领悟到妖怪生存的悲哀之后更加致力于创造一个人类与妖怪平等的世界，然而她的举动却被人类视为背叛而被封印在了魔界，带来了之后星莲船的主线故事。可以说神主这一续写的行为让星莲船的剧情变得不仅仅是对现实世界传说的致敬，而是进一步变为了在那之上引申出来的思考——究竟宗教是什么？白莲的行为有没有错？人类和妖怪的关系又是否能够改变？这些实际上都是东方系列世界观一直在强调的问题。可以说，神主在星莲船这部作品中借助一个普通的传说和从“尼公”变为“白莲”的那位僧侣，来将自己所设定的世界观中的核心矛盾赤裸裸地展现在了玩家的面前。换句话说，星莲船实际上直击了东方系列剧情设定的本质：人与妖的生存。也正因如此，作为连接有着幸福结局的传说与有着不幸开端的故事之间的人物，圣白莲在整个东方系列的世界观塑造过程中才理所当然拥有着十分重要的地位。同时，她的名字其实也有着其独特的象征意义——



▲ 魔法「紫云之兆」



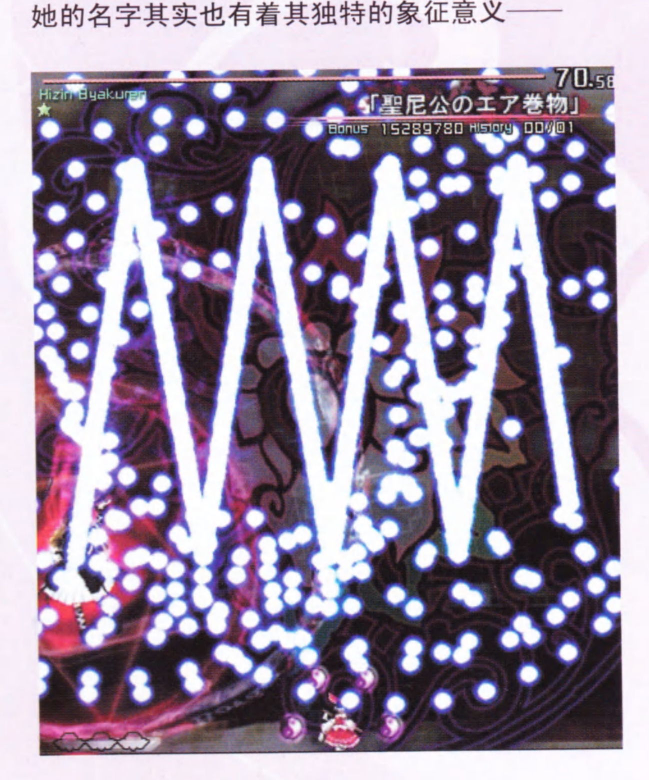
▲ 吉兆「紫色云路」



▲ 吉兆「极乐的紫色云路」



▲「游行圣」



▲「圣尼公之大空卷轴」

所谓莲花，即是出淤泥而不染的世间最为纯净之物。正因如此，莲花作为一种意象已经被中外人士歌颂过了太多遍，大家都应该学过的『爱莲说』正是一例。而在莲花中，尤以花色纯白的白莲在这一象征意义中表现的最为明显。当然，虽说神主在续写传说的时候为这位命莲的姐姐编了一个这样似乎有些俗套的名字，不过我们应该都已经知道了神主的思考回路才不会这么简单。白莲不仅对于文学创作者们来说是一种宝贵的素材，其实早在公元 1 世纪时的佛教经典『妙法莲华经』（即法华经）中就已经将白莲作为了宗教上的象征工具，法华经的经名梵文中即包含了“白莲”一词，象征着降于世间却不染世间尘埃的佛陀。经中“不染世间法，如莲华在水”十字即是对这一象征意义的最佳概括。而“圣”这个姓则是日本方面对于四海游行传播佛教思想的高僧之称呼——这正是白莲在过去游历各处救助人类与妖怪时所完成的成就，虽然她的行为被人类所误解而失去了他们当时的信任，作为平等传教者的她依然不愧于这一姓氏。或者说，比起作为姓氏来讲，“圣”更类似于她所积下的德行所换来的头衔。虽说目前白莲在定居幻想乡之后传教范围受到了限制，文花帖 DS 中她的一张符卡“「游行圣」”仍旧表明了她在人类与妖怪之中传播佛教的愿望并没有随着岁月流逝而褪色。当然，由于神道教的代表已经先一步进入了幻想乡并占据了作为大型妖怪聚集地的妖怪之山的信仰，白莲的传教活动并不是非常成功。文花帖 DS 的两位主角对于这张符卡是这样评价的：

射命丸文「对云游的僧侣进行了跟踪采访。她讲的大多都是身为人类时和在魔界被封印时的故事，十分容易理解呢。就是靠这些故事来欺骗人类和妖怪的吧。」

姬海棠羽立「僧侣的故事真是无聊。不是那种非常厉害的或者具有冲击性的故事的话就很没有意思呢。啊——啊，还没发生杀人事件吗？犯人是谁呀？」

可以看出来这两位天狗对于白莲的行动简直是嗤之以鼻。作为受神道教影响很深的妖怪，她们会产生这样的感想也是无可奈何的吧——虽然很想这么说，不过可不光是妖怪之山的居民对她有着偏见，就连人类的代表之一稗田阿求也对白莲有所非议。下面摘录几条她在求闻口授中的发言：

『虽然扮作圣人不过使用的能力却完全是邪恶的』
『一边说着‘这是为你好哦？’一边进行推销的可疑方式』
『已经偏离大乘佛教而堕入邪道，大概是再也无法成佛了』

……求闻口授在幻想乡里出版以后白莲恐怕要哭晕在厕所里。作为有着“白莲”之象征意义的幻想乡僧侣领队，她从阿求那里所得到的评价实在是有点丢人。不过实情究竟是怎样的呢？考虑到阿求在之前编写求闻史纪时已经将她的毒舌特质表现的一览无遗，这次对于白莲的评价似乎还有着值得商榷的地方。星莲船的剧情中提到白莲在最初进入幻想乡时凭借从天而降的飞船吸引了大量人类的注意，轻松获得了足以和神道教所对抗的信仰。虽然天狗与阿求认为这是一种可疑的欺骗手段，不过白莲在心绮楼之前的表现都显得十分端重与虔诚，很难想象她对佛教的推广行为其实别有目的。不仅如此，神主也有着“白莲是个很好的人呀”这一官方发言，让她的可信度更上了一个档次。

然而星莲船毕竟只提到了白莲与她快乐的小伙伴们刚进入幻想乡时的故事，之后发生的事情还是需要参考阿求所著的求闻口授才能一览究竟。作为一名专业的记录者，虽然阿求的个人观点倾向比较强烈，然而在求闻



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：敬　出自：『东方梦花旅 3』
出品：右手定则　提供：小劲
http://weibo.com/rhrworks



口授中记述的事实应该还是比较准确的。根据这本书中记录的资料所述，白莲在进入幻想乡后大致有着以下事迹：

·据传命莲寺的讲经活动对于妖怪有着非常出色的消暑降温作用。一位妖怪如此评价道：「最近真是太热了呐，所以听说有着叫作法会的怪谈大会就去参加了呐，哎呀，那个和尚真是给力呐。讲的又好故事又恐怖，我的身心都颤抖起来了呐。好像是叫作般若心经的样子？超棒的怪谈呐真是。」

·每月一次的通宵诵经活动受到了人类和妖怪的密切关注，因为人类只要听着就可以入睡，而妖怪则是能变得清醒，有着相当良好的改善生活作息作用。

·大量妖怪受到命莲寺现状的吸引而想要入门修佛。某位不愿意透露名字的入门志愿者土蜘蛛小姐表示：「带着烦恼前来寺里的人类好像很好吃的样子呢。」

·似乎对于入门的弟子十分宽容。据目击者汇报，似乎某位入道使无视佛门戒律积极参加各种有酒有肉的宴会，某位水幽灵也时常在三途川的死神船上灌水恶作剧，真是一派和谐的景象。不过白莲本人表示对此并不知情。

看来白莲并没有像别人描述的那样有着斑斑劣迹……取而代之的是极度的不靠谱，而且似乎自己还对这些事迹的问题没有什么自觉的样子，天然呆的形象开始萌芽。虽然结合她本人在各部作品中的发言和一些人对她的评价来看，她对于佛教的坚定信仰和想要向人类与妖怪传播佛教思想的信念的确是毋庸置疑的，然而实际效果却与她所设想的有着天差地别的差距；不单大部分麾下弟子在解开她的封印之后就恢复了作为妖怪的常态，自己想要传播佛教思想的活动收到的效果也歪出了十万八千里，甚至沦为了部分人类与妖怪的消遣。从这点来说，白莲比起阿求所说的“邪恶”其实更准确的是“可怜”才对吧。作为幻想乡中最为认真的成员之一，白莲在这样一群只要有宴会就万事大吉的人类与妖怪之间可以说是进退两难，就连求闻口授中三教首领会谈这样庄重的场景也成为了她被性格比较散漫的神奈子与神子欺负的悲苦故事。在心绮楼完结了宗教战争篇章的现在，也许今后只能在官方漫画中见到她不屈不挠进行传教活动的身影了吧——然而她毕竟是“白莲”。即便在这样热闹散漫的幻想乡中仍旧能够坚持自我的信念，这正是白莲这一名字所应有的体现。虽然她的能力对于传教活动并没有什么帮助，不过只要她仍旧持有着“白莲”的特质，相信佛教在幻想乡中一定不会衰亡吧。

由心而生的世界

ability and personality

能力与性格考

说到能力，白莲的能力其实也有不少值得考察的地方。作为魔法使的一员，白莲的能力是相当通俗易懂的“可以使用魔法程度的能力”。不过目前出现的魔法使在这一能力的使用上都有着不同的专精方向，例如帕秋莉主要擅长的是使用元素魔法，而白莲也有着自己的偏向：“强化身体能力的魔法”，这一不太符合她淑女形象和僧人身份的魔法就是她最为擅长的了。根据星莲船设定文档中的描述，她在命莲去世后由于恐惧死亡而开始修习魔法，并最终实现了返

老还童的目标，这就是这一能力的雏形——在东方的设定中，人类想要成为魔法使就需要修习“舍食”与“舍虫”两种魔法，结果即是不用进食与不会老化，不过返老还童的魔法并非所有魔法使都能够做到。在求闻口授中明确提到了她返老还童的原因正是修习魔法的结果，那么最大的可能性就是她作为有着坚定信仰的佛教徒，以修习魔法的过程作为考验自己信仰的试炼，达到了类似于苦行僧的境界。如此，她才能够获得超越其他人的能力而变得擅长操控自己的身体，并成功实现了返老还童这一十分困难的魔法，求闻口授中也提到了她的魔力其实正是将佛法发挥到极致而获得的特殊能力。不过这毕竟与修佛原本的宗旨相违背，返老还童更是对于宗教来说最为忌讳的特质，也难怪阿求会在求闻口授中认为白莲的能力已经偏离了原本佛教的系统而变得邪恶。值得一提的是，作为近乎不死者的白莲甚至会被死神追杀，虽然以她的能力并不会有什么危险不过也从侧面反映出了她这一“返老还童”的异端性。

虽说如此，信仰原本就是因人而异的事物。从白莲的表现来看，她这不符合身份的能力并没有让她对佛教的信仰变得薄弱，反倒是在返老还童之后领悟到应当平等对待人类与妖怪这一观念，并将其以佛教特有的方式表现了出来，可以说是一种佛教的新形态。作为这一点的证明，心绮楼中白莲利用自身魔法发动的大多数技能与 SC 都有着佛教象征意义的体现。不过修习强化身体能力的魔法毕竟与佛教的宗旨不符，或许受到了这一影响的白莲在心绮楼中的表现还是比较让人瞠目的——她并未排斥以斗争获取人气的方式，而是选择了信奉“力量就是正义”的道理来加入宗教混战以更好地推广佛教。与之前某期提到的被心绮楼改变了人物形象的荷取相同，这部小数点作品可以说也在一定程度上让白莲的强势性格凸显了出来。虽然幻想乡的少女们在打架之前先打嘴炮是常事，不过毕竟破坏人物形象的发言还是很少出现的，尤其是像白莲这样由最新设定书籍验证过的天然呆老好人。具体说来，她在心绮楼中的问题发言如下：

·毫无怜悯：

白莲（对布都）「说起来，你曾经烧毁过佛像吧？给我在佛罚之下受苦吧！」

·吐露真心：

神子「可笑至极！依我来看能够如此轻易操控人心的你这家伙的宗教才是彻底的邪恶！」

白莲（胜利后）「嗯……的确佛教是最适合操控人类的呢。」

·任性引战：

白莲（对魔理沙）「虽然和你并没有什么怨恨……不过我还是想要向这里的大家传达佛教的重要性。正好，这里不是有个非常抗打的活靶子吗？」

·自负满满：

白莲（对魔理沙）「没事的，被我击败也不是什么耻辱的事情哟。」

·强行劝诱：

白莲（对魔理沙）「想要什么法号呢？我可以给你随便想个哟。」

·宗教歧视：

白莲（对灵梦）「这样一来不良神社也会安静一点了吧。」

……魔理沙中枪率好像比较高不过这不重要。重点在于，上面列出的这些台词中无论哪一句都不应该是佛门子弟的言论，更何况是白莲这样幻想乡中佛教信徒的精神领袖呢。不仅如此，虽然她那凶悍无比的体术战斗方式十分贴合能力，但是佛教人士用铁山靠狠狠地把人撞在墙上的场景实在是有些……超现实。考虑到心绮楼的设计意图之一是给那些人气不高的角色们一个充分展示自我的平台，大概白莲的新形象也是神主计划好的事情吧。不过，除去这些发言之外，白莲对弱小的妖怪极为善良的本质在心绮楼中同样表现了出来。对于因为丢失了希望之面而主动向她攻击过来的秦心，白莲依旧秉持着想要拯救她的信念，将她带回命莲寺修习佛道并教会了她控制感情的方法。这样看来，比起人物形象大崩坏的荷取，白莲这边还是勉强保住了自己原本的形象，毕竟作为幻想乡为数不多的知心大姐姐来说还是要给二次创作留下一些设定基准的。



说回白莲的能力。除去与佛教信仰相关之外，这一能力的另一有趣之处就是发动它所需要的道具了。在星莲船发售的当时，白莲立绘上所持的一封具有迷之高科技感的卷轴吸引了很多玩家的注意。由于当时的设定文档中并没有提到这封卷轴的详细情况，部分考据党认为这是对于白莲故事的原出典『信贵山缘起绘卷』之致敬，毕竟两者都是以卷轴的形式存在的。这个似乎比较靠谱的说法持续了很长的一段时间，直到求闻口授中对这封卷轴的官方设定出现为止：

她所持有的卷轴（被称为魔人经卷）是为了使用能力而撰写的经书。虽然说是撰写，不过卷轴本身就完全是由咒文组成的。

正因如此，与纸质卷轴相比重量轻出许多，可容纳的字数也接近于无限。不仅如此，也由于不会随着岁月流逝老化这一点而饱受好评。同时，似乎也搭载着只要挥动一下卷轴就能够诵读咒文的自动读经模式。

好像是她在被封印的时候，为了打发无聊而制作的。在魔界存在的许多物质都有着自身的意识，魔人经卷也不例外，因此其他人无法使用。幻想乡内一般认为这种道具遭到了“诅咒”。也就是说，魔人经卷其实是被诅咒的道具。

按照这个设定来说，白莲的战斗方式应该要不然就是看着卷轴上的文字高喊一句“我佛你”然后一巴掌糊人脸上，要不然就是挥一挥实际有着佛经性质的卷轴然后一巴掌糊人脸上，也算是简单易懂的与佛教相关的道具使用法。不单如此，阿求也提到了白莲在咏唱魔法后的强度非常高，如果想要战胜她的话就必须要在咏唱之前进行偷袭才行；这时的白莲的身体能力与一般的弱女子无异，普通的人类应该都能够战胜她吧。需要咏唱这一点这也是大多魔法使的通病。不过由于她的卷轴有着自动读经模式，想要偷袭成功的话大概需要一击必杀才行，而且身为活了许多年的魔法使的她应该也不会如此轻易地放任自己在无能力的状况下暴露在外吧。另一方面，这一弱点其实暴露出了一个问题：为何返老还童的魔法不需要咏唱而能长久持续呢？有一种说法是这种魔法只要定期施放即可，求闻史纪中也提到了有些魔法使在持续施放返老还童的魔法——不过“持续施放”这一词指的是需要一直定期施放还是用过一次就能自动持续并无定论，这个答案也就没法完全证明自己的正确性了。那么，究竟还有没有别的可能性呢？

在探讨这个问题之前，我们先来谈谈幻想乡中的“魔法”的特性。这一技能一直都是各类奇幻作品的核心元素，东方系列里不考虑作为主角的魔理沙的话，也是在Win作最初的红



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Domotolain　出自：『空想恋路 3』
出品：U235 核燃动力　提供：Domotolain

按照这些情报来看，对于白莲的返老还童魔法就出现了另一种合理的推测：由于白莲对于自身作为佛教徒这一存在的信仰十分坚定，因此在转换成魔法使这种妖怪时获得了远超大多数同业者的魔力，并利用自身对于返老还童的强烈渴望这一心理暗示来自动操纵自身的强大魔力，从而达到了返老还童的结果；由于这一魔力操控的过程藉由心理暗示实现了自动化，因此也就不需要进行后续咏唱才能保持效果了，毕竟带有返老还童力量的魔力已经在她的体内周转不息。再加上身处魔界期间利用当地特殊材料制作的魔人经卷那神奇的效果，白莲在解除封印之后对于自身能力的掌握大概是变得更加得心应手了，返老还童的魔法的持续性也不是什么大问题了吧。

当然，这一推测实际上就有些脱离“一设考察”的目的而变为了“一设演绎”了。不过作为一种建立在一设基础上的不小的可能性，这些推测还是能够令白莲的能力的神秘性与有趣性增加不少，这也就是挖掘设定和进一步推理的魅力所在了。作为大魔法使的白莲，作为众生平等之善人的白莲，作为设定中有着无数可挖掘点的白莲，这篇文章对她来说也只不过是个开端而已吧。最重要的，永远是无限的“可能性”。



魔乡中便出现了帕秋莉这位非常传统的魔法使，可以说魔法系统应该是神主的基础设计之一了。不过神主对于幻想乡一直都有着自己独特的设定，魔法这一方面自然也不例外。经过自红魔乡到星莲船这几作之间的各类设定对于这一点的完善，目前幻想乡中的魔法设定已经初见端倪。包括白莲在内，目前出现的魔法使其实都有着比较相同的特点。首先，求闻史纪中在帕秋莉的词条里有着这样的记述：“魔法使的通性就是需要用很小的声音来进行速读，有哮喘病的话一定会很辛苦吧。”这一通性其实便是我们常说的咏唱咒语的过程，再结合白莲需要咏唱经文来发动魔法的设定，可以认为魔法使都需要一种咒文才能够使用魔法；从一般设定的角度来说，这种咒文应该只是一种对于自身魔力操作方法的心理暗示，对于需要在无意识中区分各种魔法的魔法使来说十分有用，不过实际上就只是一种自我催眠罢了，目前来看东方系列中的咒语也属于此类。其次，这几位魔法使都有着能够辅助自己发动能力的特有道具，以爱丽丝的魔法丝线为例的话，这些道具应该是各种各样能够高效传导魔力的载体或是增幅器。至于魔力是什么，白莲的设定里其实清楚说明了这种魔力基本等同于妖力，也即是幻想乡中维持妖怪存在的一种类似于信仰的由心而生的力量；这样一来，像白莲这样以对佛教的信仰来修习魔法的情况也就可以理解了。



结语 epilogue

生苦、老苦、病苦、死苦、爱别离苦、怨憎会苦、求不得苦、五阴盛苦，此为佛教八苦，即生于人世间之苦。灭除八苦，即不再为人，即是入魔之尼公所选之道。然而正因如此，白莲才能够以这抛离了苦难的纯净之身认识到妖怪心中八苦之苦，从而舍身开始创造人类与妖怪能够平等生活的乐园。正如神主在星莲船的Music Room 中所说，自摒弃一切的静止之心之中渐渐打开的世界，正是如此倾尽感情堆积而成的慈爱而又激烈的摩天楼；这首拥有至高人气的BGM，正是白莲这一生的过去、现在与想要创造的未来的写照。在近乎无限的生命之中，她所为之拼尽全力的那个目标可以说是她证明仍生存着的唯一凭据。即便很讽刺的是这一目标与幻想乡中人类和妖怪的本质相违背，身为“白莲”的她也不会如此轻易地背离自己生存的形态与证明。在不染世间尘埃的她的眼中，这片幻想乡大概正值得她在此迎来自己的新生吧。

如莲华在水；

如莲华出水。▲


吾王君临天下！
白丝+绝对领域
的萌之征服
——专访半次元人气Coser妙妙
■提供/半次元 ■责编/如月千华、白石 ■美编/ASKI

CN：妙妙

所在地：江苏 无锡
星座：水瓶座
本命角色：明日香
最近在看的动漫：补完了『KILL la KILL』，看了『飙速宅男』的开头几集 >.<~ 最近忙着考试啦实在没时间 QAQ
半次元个人主页：http://banciyuan.com/cn108981

半次元：你好！请先跟大家自我介绍一下吧 ~>0<

大家好，我叫妙妙。是个怀旧党，有时候也挺害羞 >0< 比较慢热，但是只要彼此熟了之后还是个很欢 (dou) 乐 (bi) 的人 ~ 平时脾气挺好，存在感很低 QAQ…以后我会继续努力的，争取带来更多更好的作品！

半次元：这次的白礼服版 saber 真的是超赞啊！简直是真人手办！为什么想到要出这个版本的 saber 呢 ~

谢谢这么高的评价！！因为 saber 我炒鸡爱啊 ~ 最爱她战斗时的样子，然后就是插画和手办的各种礼服啦。这套型月 10 周年白礼服心水很久了 ~ 插画和其中一款手办都是好温柔的感觉，微笑的样子很治愈啊 ~！而且还有白丝有绝对领域简直太戳萌点啦！！所以跟摄影一商量，拍板就出了 ~

半次元：大家都觉得你的笑容好治愈啊 ~ 如何面对镜头表现自然、不紧张，有什么特别的小技巧吗？

嗯，从小爸爸经常给我拍照，所以我一直都不惧怕镜头。如果有的妹子比较怕镜头或者非常放不开的话，建议多面对镜头多拍点片子，熟悉之后会慢慢放松自然的 ~！
还有就是，摄影师都喜欢记录美好的事物，妹子们一定要想着怎么样在镜头前显得自己美一点，让摄影师愿意记录下你的样子，尽情的展现自己吧！
最重要的一点，我长期合作的摄影，cn 是羽音，我们大家都喊他“姐夫”。姐夫人炒鸡好，明理懂事会照顾人，也开得起玩笑 ~ 我去年刚入圈的时候就和姐夫认识了，彼此合作了好多次，很有默契，拍起来没有压力，拍摄过程很轻松，甚至可以说很逗比 =。= 总之能找到一个长期合作或者绑定的摄影，彼此之间性格又合得来，那真是太好不过了。面对这样一个摄影师的镜头，当然不会紧张，表现的也会自然啦！我认识的几个摄影师人都很好，妹子们也要勇敢地勾搭摄影，多接触之后就会了解合不合得来啦 ~ 希望有镜头恐惧症的妹子们也能面对镜头加强表现力啦 ~

半次元：这次片子的场景也特别的漂亮呢 ~ 一天跑两个外景地真是辛苦了，在选择外景地方面有什么心得可以分享吗 ~

当时冬天确定这个计划的时候，我就构思了拍白礼服的场景，最好是蓝天白云粉樱，加上白色主体蓝包边的礼服，色彩搭配上应该是蛮好看的，这个想法和摄影羽音不谋而合 ~ 所以我们就一直等到上方山开樱花的时候，只是外景的前两天下了一场大雨，樱花都快没了，只拍





到一点好可惜。不过风一吹还有落英，美死啦！
第二个外景地是苏州的大鸟笼，这套白礼服还是比较清新的～大鸟笼很适合拍清新柔和的片子，所以在上方山取景之后，摄影就把我们带去了大鸟笼。

半次元：拍摄过程顺利吗？有什么趣事可以跟我们分享吗 XD？
总的来说还是很顺利的啦。外景那天我和摄影都是特意在周二请假，趁着工作日去上方山，结果人还是炒鸡多……我在树下拍的时候，外面围了一圈游客啊，黑压压的……被那么多人行注目礼太不好意思了 Orz 所以正片发出去后有人说“上方山没有人这不科学”的时候，我就想到了外景的那一幕，其实人确实很多啊！只是没有被拍进照片里啊！有些游客很自觉啦，看到拍照会自动走开，也有的人……我和摄影就默默等他走开 =。=

半次元：看你之前的 cos 作品，发现你还另外出过其他几个版本的 saber，都很棒呢～之后还会继续战 saber 吗？
肯定会的啦！！炒鸡喜欢 saber 啊～！吾王的蓝战盔甲，还有暴君尼禄的花嫁都没外景 =。= 一定会抓紧时间出片的。

半次元：一般是根据什么来选择出的角色的呢？
第一：一定是自己喜欢的，想要出的。第二：适合自己的，或者说自己有把握 cos 的。总之就是要选那些力所能及并有爱的角色啦～

半次元：遇到喜欢的角色不适合自己出的时候会怎么办呢？
这种时候都是主动放弃，然后默默看着被人出就好啦～比如那种少年、硬汉角色哈哈哈哈！不过以后有机会一定要挑战一下少年角色（握拳）。

半次元：让你觉得最有成就感的是哪一套 cos？
是今年年初拍的明日香 TV 版战斗服啦～那套花了我和摄影很多心思的！明日香战斗服还会二刷的，希望大家能多多支持啦！ ^_^

半次元：除了 cos 作品之外，看到你还有 lo 装和 JK 制服的作品也都很美呢！接下来还有其他想要尝试的作品类型吗？比如夏天到了死库水什么的 >////////<
身边小伙伴一直在给我安利 = = 叫我拍死库水……有机会的话，倒是很想尝试一下啊！刚买了一套 LO 装，大概 6、7 月或者秋天的时候去私影～JK 制服还会再买一套，想找个汉子一起拍校园情侣的感觉 >3<

半次元：出 cos 的整个过程中最高兴的是什么时候？是装备到手的时



候吗？还是正片终于难产出来的时候 XD？

是在正片发出来后，被人称赞“还原”的时候！那时候真的好开心，觉得自己和摄影的付出没有白费啊！不枉费我们一直讨论研究怎么拍，去踩点，挑选做衣服做道具的店家等等那么纠结辛苦，感觉付出得到这样的一句称赞就都值得了！

半次元：出 cos 的过程中最想感谢的人是谁？请大胆把想要对 TA 说的话说出来吧～

最想感谢的就是和我长期合作的摄影师羽音，我们叫他姐夫。我和姐夫合作很久。我和他都是逗比属性，可以天南地北胡天海地的乱侃～每天不互黑不舒服斯基……两个人性格合得来，搭档也默契，拍摄过程轻松愉悦～

我是无锡的，姐夫是苏州的，虽然比较近但也是异地合作，多少有些不方便。出外景基本是我跑苏州，姐夫会在火车站接送，把一切安排照顾得妥妥的，是个老好人～姐夫很厉害，不仅摄影水平不错，还一手包揽了我的后期，对于我来说，是无偿摄影无偿后期。真的非常感谢他，没有他也就没有我的明日香和 saber。

姐夫给我挖的坑，我可以毫不犹豫地加入计划里；而我想拍的东西，即使是姐夫不擅长或是不喜欢的，姐夫也会接单，然后一起摸索讨论，非常感谢姐夫的信任！

我觉得 coser 和摄影师之间应该相互都有付出，彼此不仅要有默契还要有信任，这样才能成为一起拍片一起玩耍的小伙伴啊～一起拍一起玩一起互黑一起刷美食副本，简直太开心！

其实摄影师很辛苦，除了要背那么多的器材很累之外，即使拍的比较成功的片子，多数人记住的也是 coser 而不是摄影师。明日香那套片子我发在了无锡 cos 吧，然后在无锡一个漫展上，我听到有 2 个妹子指着我说“那个是妙妙，就是贴吧里出明日香的那个”，还有个认识的摄影师在漫展上跟别的摄影们介绍我，也说了同样的话。我回家之后 QQ 问姐夫：“姐夫，有人认出过你是拍明日香的那个摄影师吗？”姐夫说没有。之后拍了 saber 这套白礼服，我的粉丝数超过了姐夫，姐夫截图，很卖萌地说“我将近 2 年时间才有的粉丝数，你居然一个星期就超过了我……我幼小的心灵受到了沉重的打击”虽然真的只是玩笑话，但是我觉得摄影们付出的不比 coser 少，但是不太被知道了解。小伙伴们要好好对待摄影师啊！

最后，希望在接下来的日子里，能继续和姐夫愉快地合作下去，我们还有好多好多计划呢！

半次元：平时的兴趣爱好是什么？

看小说、听音乐、K 歌（虽然我五音不全又是麦霸，但就是要这样 K 歌才有气氛嘛～）、喜欢玩狼人游戏、还有就是 cosplay 啦～

半次元：最后偷偷八卦一下，喜欢什么类型的男孩子呢～（笑）

首先性格要好～不要小气急躁，有气度有修养，还有不要娘炮 = =！ 然后这里有一点颜控啦 >3< 个子要是高点就最好啦！（有种在说择偶条件的感觉……）▲



人生啊，果真是一部跌宕起伏的KUSO GAME
——“NO GAME NO LIFE主义”的榎宫祐

■ 文 / 完蛋了的国王　■ 责编 / 稗田阿吃　■ 美编 / 迷梦

前言 Foreword

在动笔写下这篇文章的时候，笔者又一次被逼到了名为“截稿日”的悬崖边，每到这时笔者就想：怎么每次都特么被逼进修罗场里走一遭，之前都干嘛去了？但到了下个月这样的悔恨毫无悬念的又会loop一遍。生活中总有这样那样避不开的时间黑洞，有时也不是不能理解富坚老师为什么总是很忙。人家真的是很忙呀！就说这个月吧，4年一度的世界杯怎能让人轻易割舍！那么，就此开个天窗行不行呢？好吧，算我多此一问……

说到世界杯的话题，不管在座的读者是真球迷还是伪球迷，有些球场以外的轶闻多少了解一些也未尝不可。要将足球与动漫扯上关系的话压根就不用每次把高桥老师的『足球小将』给搬出来。真实生活中就有活生生的“足球小将”，此人就是阿根廷队著名前锋塞尔吉奥•阿圭罗，绰号“阿KUN”。早年曾有传言说“阿KUN”的外号得名于『足球小将』里的主角大空翼，因为“KUN”发音与“空”相似，后来虽然被证实为讹传，但阿奎罗外号的出处是日本某部动漫作品这点是千真万确的。其实阿圭罗并非唯一以动漫角色给自己起外号的球员，在普遍喜爱用外号作为名字的巴西足球界，有一个叫“胡尔克”的家伙就真的用绿巨人浩克（Hulk）给自己命名，壮如绿巨人的胡尔克现为巴西国家队主力球员，在巴西队的比赛时可以一睹他的风采。









▲榎宫祐



▲榎宫祐的工作室

阿圭罗和胡尔克的出现说明了这样一个现象，那就是动漫文化在南美大陆上同样也生机勃勃。无论是来自于与美国漫威和DC的超级英雄们、还是国宝级的日产子供番和特摄剧，都在巴西和阿根廷这些南美大国里非常有市场。尤其是在巴西，日本人对这个国家的影响从科技到文化的各个领域几乎无处不在，日本人和巴西人相互之间似乎有着天生的好感，既然小野丽莎能成为BOSSA NOVA这种巴西土著爵士乐最著名的歌手，那么是否可以期待一下某个巴西人在日本国粹级的ACG文化领域也能有一番大作为呢?

你别说，还真有！这个巴西人叫做Thiago Furukawa Lucas，笔名榎宫祐。



Olá！蒂亚戈 Ola thiago

Thiago Furukawa Lucas，直译过来就是蒂亚戈•古河•卢卡斯，很显然这是一个拉丁裔男性混血儿的名字。不过榎（jia，第三声）宫祐这个笔名却怎么看都不像一个外国人能想象出来的日文名，起码至少应该是水咲萝拉、新堂艾尔（新堂エル）这种和洋混用的名字才能令人信服吧。不过不知是不是因为巴西人到了日本都喜欢入乡随俗的起一个日文名，过去日本男足就有过三都主（亚历山德多•多斯•桑托斯）和田中斗莉王（田中•马库斯•图里奥）这样曾给中国球迷留下过深刻印象的巴西裔归化球员，那么人家蒂亚戈•古河•卢卡斯起一个榎宫祐的笔名也不是不能理解吧。

出生于1984年11月10日的榎宫祐与坏孩子

们非常熟悉并喜爱的工口漫画家新堂エル老师一样，都是在日本ACG领域发展的80后外籍人士的杰出代表，而且榎宫祐与新堂エル在出身与出道经历等方面也有很多相似点。榎宫祐和新堂エル实际上都不是法律意义上的日本人，榎宫祐现在仍然是巴西国籍，而新堂エル则是美国籍，没有入籍日本就要从11区复杂的入籍手续说起，这里就不再展开了。总之榎宫祐也好，新堂エル也罢现在仍旧是货真价实的“外人”而不是“邦人”（外人和邦人是日本人对外国人和本国人加以区分的称呼）。新堂エル的父亲是日本人，母亲是美国人，他生于美国纽约所以是美国国籍。榎宫祐的父亲是意大利人和葡萄牙人的混血裔巴西人，母亲则是日本人，所以他实际上是一个有三种血统的混血儿。榎宫祐出生于巴西一个边境小城，童年时代在美国度过，7岁时跟随父母移居日本，这点与成年以后才决定赴日本发展的新堂エル相当不同。正因为有着境遇迥异的童年经历，所以榎宫祐和新堂エル两人除了在作风十分日本化这点以外，在创作风格上几乎找不到任何共同点。如果说新堂是自幼受日本漫画影响，为武田弘光等工口漫画家所鼓舞来日本淘金的黄皮肤美利坚小子，那么榎宫祐就是一个骨子里比日本人还日本人，为了生计才走上创作道路的白皮肤日系宅男。



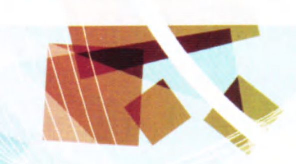




眼下正在热播的新番动画『NO GAME NO LIFE』（以下简称NGNL）就是由榎宫祐创作的原作小说所改编的，这部怀着玩世不恭的心态玩转游戏世界的轻小说由榎宫祐一人包办了小说和插画两部分，但这种开挂的创作模式还不是最令人瞠目结舌的地方。世界观大气滂沱的『NGNL』乍看之下戏谑意味浓厚，与时下追求新奇时髦的快餐文库轻小说没什么两样，但只要稍微用心品味一下这部作品就不难体会到作者通过小说主角“空•白”兄妹所传递出的的愤世嫉俗的叛逆精神。“我们生活的世界只不过是一款KUSO GAME”，被生活所遗弃，亦或是自我流放的空白兄妹曾如是说。但哥哥空的T恤上却分明写着“I♥人类”的字样。受到现实生活不公正的对待而选择“隐士”般的生活，或许会被嘲笑为胆小鬼。但正因为怀着一颗热爱人类的赤诚之心，就永远不会放弃自己，无论遇到顺境或者逆境，都会以最本色的方式活下去。这，既是『NGNL』中空白兄妹的生存宣言，也正是作者榎宫祐一直以来的生存之道。NO GAME NO LIFE——其实是榎宫祐的独白。

从巴西，到美国，再到日本。这样的一段童年经历，如果不是因为父母事业发展需要的话，那就只能用颠沛流离来形容了。榎宫祐的父母是什么样子的我们无从知晓，但成长在再婚家庭的空白兄妹对父母从来就没有什么积极的印象，他们是在相依为命中一点点长大的。榎宫祐成名后，有网友曾在网上调侃他是“现充”，榎宫祐对此讥讽道：“如果现充必须爆炸的话，那么就请自便吧！”说着附上了一张画着自爆按钮的图片。因为他觉得一个父母因破产而流落他乡，妹妹患上忧郁症无法过上正常人生活，而身无分文的自己又刚刚从绝症中慢慢康复过来的家伙实在“配不上”现充这么一顶高帽子，大概任何读者跟他比起来都更加现充吧。

在日本生活的巴西人曾达到过30万人之多，他们大都居住在中部的几个县，有自己的社区和生活圈子。可能是因为家庭经济条件的问题，移居日本后的榎宫祐没有念国际学校，而是上了一所普通的日本小学，然而巴西裔学童在学校因遭





遇歧视而引发的社会问题在日本非常尖锐，所以很多巴西人才选择自己办学，但卢卡斯家在经济上没有这个余地，于是只能听任小蒂亚戈从小学时代起就受尽同学和老师的白眼。

“いじめ（欺负弱者）”的问题在日本教育界根深蒂固，日本人的深层意识中就一直有排斥异类的观念，而且日本社会向来不倾向于保护弱者，所谓“异类”可以是精神层面上的，比如各种御宅族，但更多情况下则是肉体层面上的，像是长得特别高大或者矮小的孩子，欧派发育比较早的女生，说话结巴的同班同学都可能成为大家孤立并欺负的对象，严重的情况下会演变成殴打、勒索、甚至逼迫受欺负对象自杀的恶性事件。大家应该还记得『恶之华』这部作品吧，简直一部被排斥的学生如何一步步堕落成为变态的经典科教片。还有被当做搞笑片看待的『丧女』，被整个班级孤立的小丧有着天生强大的精神胜利法，但小丧的心愿终究还是被社会所接纳，无奈一直无法实现。善良且天真的我们从『EVA』时代开始就一直受一些充斥着谜之转校生的ACG作品所哄骗，总认为来自外国的转校生什么的一个个都是集全班，不，是集全天下宠爱于一生的式波•明日香•兰格雷，殊不知其实在高贵冷艳的“明日香们”排斥周遭的日本同学之前，早已被日本同学们流放到天涯海角去了。





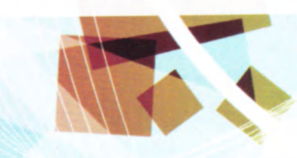
小蒂亚戈当年的处境大概更像『我的朋友很少』里的金毛羽濑川小鹰吧。让人哭笑不得的是，还真有网友曾调侃榎宫祐，问他“站在一个创作者的角度怎么看待『我的朋友很少』这部作品？有没有想过找作者做朋友？”榎宫祐一边暗自思忖“你丫找抽吧”一边很爽朗地自嘲道：“如果我能写出比这部作品更棒的小说来的话，那说明我到底是寂寞到什么程度的一个没有朋友的家伙呀！”然而实际情况却是，小蒂亚戈自学生时代以来的朋友一个也没有！别说交朋友，到了中学时代蒂亚戈就开始拒绝上学了，躲在家里成了个完完全全的游戏废人，此情此景一如『NGNL』里的妹妹白。

“空白”的字典 从败北二字开始书写

Kuuhaku's dictionary begin with loss

榎宫祐的故事是从他和他的妹妹的童年生活为起点开始撰写的。『NGNL』中的男主角空是一个18岁的游戏废人，有一个同样是游戏废人的11岁妹妹。我们无从知晓榎宫祐与妹妹之间的关系如何，但可以肯定的是一个要么不上学，要么把课桌当成枕头的外国人既没高学历也不被社会所接纳，当然是没法老老实实找一份工作养活自己的。就像空一样，除了打游戏便身无长物，是一个标准的废柴哥哥。榎宫祐的妹妹患有严重的忧郁症，童年时代一定过得不怎么幸福，榎宫祐很想保护好妹妹，但一无所有的他显得无能为力。于是榎宫祐将自己和妹妹的成长经历投射到了空和白这对兄妹身上，而他使用的方式则是他拥有的最强的、也是唯一的技能——作为一个创作者，在二次元的世界里实现自己的理想和价值。





榎宫祐开始注意到自己ACG创作方面的才能是在高中时代，对他而言课桌除了可以当枕头以外，也可以成为他的工作台，在接触到画同人这条途径后他的才能开始觉醒。中学时代的榎宫祐是一个不折不扣的游戏废人，别看是巴西人，榎宫祐选游戏的口味与一般日本宅男并无二致，RPG、STG、ACT、FPS、Galgame、音乐游戏……几乎全部涉猎，且样样精通，至今他提起史克威尔90年代的RPG大作『时空之轮』和经典射击游戏『斑鸠』仍津津乐道，言辞之间仿佛就发生在昨天一般。长期的游戏生涯让他对游戏的敏感程度远远高于漫画和动画，当注意到同人创作这个领域时，他的目光也仍然集中在游戏的分野中。有一年他自己摸索着参加同人志即卖会的门道，并挤出为数不多的零花钱自费印刷了20本游戏题材的同人志拿去卖。但榎宫祐毕竟不是人生字典里没有败北二字的“空白”兄妹，他的同人创作处子经历是以惨败的结局而告终的——无论他怎么努力都只卖掉了1本而已。然而榎宫祐非但没有气馁，还赌气似的又重新画了一本同人志。两个月后拼命攒钱印了20本卷土重来。这次缪斯女神们没有忘记小小眷顾一下这位孤立无助的年轻人，他的20本同人志当天完售，那一天他高兴得就像一个国王，或许这次经历将注定成为他人生的新起点。

很快幸运之神便再次降临到榎宫祐的身边，而且不是一次而是两次。他的作品很巧合的被一位出版社编辑看中，立即向这位笔触青涩中不失细腻的年轻人发出了出道的邀请。当然透过画作对方还无从知晓榎宫祐外国人的身份，说起来第一次的工作也并非什么了不起的项目，是一篇8页的带彩页的『MELTY BLOOD』官方授权同人漫画。2003年他又接到富士见书房的邀请，为一部叫『イレギュラーズ・パラダイス』的得奖轻小说绘制插画。一下子就横跨漫画和插画两界让榎宫祐有点受宠若惊，那时的他还只有19岁，由于入学时间比一般日本孩子要晚，所以那时的他







还没从高中毕业。但即便是勉强混到毕业榎宫祐既不会继续求学，也注定找不到合适的工作以求糊口。这个从天而降的出道机会不能不说是在恰当的时间点上轻而易举地决定了他未来的人生道路。站在现在的角度回望当年，榎宫祐目前所拥有的一切都可以以那次出道作为原点，动漫创作真正改变了他的人生。

得到天赐良机后榎宫祐首先决定的一件事就是自己的笔名。榎宫祐这个名字不能不说是非常冷门的，生僻的汉字绝大多数日本人都不会念，逼着榎宫祐经常要给笔名注音来介绍自己。据说他一度很喜欢KEY社神作『Kanon』，对祐一这个名字很有好感，至于姓氏他原本计划使用的是“神谷”，但考虑到这个普通的姓氏太容易撞车，于是就闭着眼睛用键盘敲击出了“かみや”三个读音，胡乱选了两个汉字，最终结果便是榎宫。决定笔名后其本人似乎非常得意，因为他并不喜欢蒂亚戈・古河・卢卡斯这个巴西名字，如今获得新名字的他就像得到了重生一般。事实上榎宫祐相当看重自己的笔名，他不仅发明了称作“榎宫涂”的上色手法在网上到处推广，而且在组建起个人团队后要求他的助手、同行、友人、甚至妻子都以笔名称呼他，可能他大概已经受够了每次向别人介绍自己时，长长的名字总是很轻易的就被人遗忘的窘境了吧。

有兔耳和幼女可以吃三碗饭

Rabbit ears and little girls complex

不久后的2004年对榎宫祐而言又一个重要事件降临到了身边，那一年对他有着重要启发意义的东方Project发售了举足轻重的一作『东方永夜抄』。在同人圈内友人的劝诱下好奇的榎宫祐就这样掉入了东方的大坑里。虽然榎宫祐是纵版射击类游戏的忠实拥趸，但他对东方系列的喜爱也就是普通人的程度，不过『永夜抄』的出现将两位小天使送到了他的身边，那就是长着一对萌萌兔耳的铃仙和因幡帝。来看看这位曾经在巴西养过兔子的白人小伙是怎么评价兔子这种生物的：“兔子那看起来脆弱的耳朵，以及红红的眼睛都让人心动不已。跟富有哲学性的猫比起来，兔子实在是单纯得可爱。”兔子与美少女的结合，也就是兔耳娘更是造物主的恩赐。这个一直以杰森•斯坦森的体型为奋斗目标的巴西大汉就这样陷入到了对兔耳娘的狂热痴迷中。幸运的是第二年他就得到了实践其兔耳娘狂热的机会。这次扮演伯乐角色的是电击家主打漫画杂志月刊『电击大王』的副刊『电击COMIC GAO!』，这原本是一本用来刊登一些质量不算太高的跨平台衍生漫画的少年漫杂志，但对于新人榎宫祐而言这个平台已经足够宽广和华丽了。

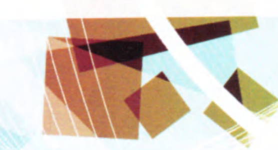
一直以玩世不恭的态度游戏人生的榎宫祐第一次陷入到了烦恼当中，这以前的他只有过创作同人志漫画的经历，如果要以本格商业漫画家的姿态出道，他就必须拿出货真价实的原创作品，但彼时的他除了一身与外貌不相符的宅气便一无所长了，这时候生活中最靠不住的中二病反而成了他最值得依赖的技能，于是他决定用一部世界观略显中二，并以妖精少女和人类少年为主角的幻想战斗题材漫画（这是一般中二病患者最喜欢也最容易上手的题材）来碰碰运气。事实上当时的榎宫祐满脑子想的都是画铃仙和帝那样萌萌哒兔耳娘，除此之外他从小还很钟情于德制的老式手枪，无论如何想把自己的漫画变成一部枪战作品，让他的兔耳娘女主角白（日文名字为シロ）端着一把毛瑟驳壳枪biubiubiu一通乱射。至于剧情什么怎么样都无所谓了，有幼女兔娘女主卖萌和血腥枪战场面的漫画应该足以一战了吧，起码在他这个中二作者的眼里是这么回事。漫画『エアリセ』就这样诞生了。

诚然榎宫祐身为一个漫画家的觉悟和素养可谓稚嫩，甚至是天真，不过他的出发点却意外的很务实，既然自己的想象力都源自于由来已久的中二病，那么他就不会不自量力的去触碰那些自己并不擅长的领域，所以他永远不会去碰写实题材，不会去描写日常生活，因为他所生活的三次元世界在他眼里不过是一款KUSO GAME，这样无趣的东西画出来是不会有人看的。觉悟可以培养，技法可以磨练，但身为一个创作者如何准确地把握自己作为一个容器的形状和容量，从而选择适当的途径和目标来让自己的才能物尽其用，这是从哪里都学不来而是要靠自身去感悟的，所以自知也是一种宝贵的才能。『エアリセ』算不上一部很惊艳的作品，带着更挑剔的眼光去看的话甚至不能说它是一部合格的漫画。新人榎宫祐









吃足了经验不足的苦头，把进度管理工作搞得一塌糊涂，以致于连单行本的后记都来不及写，当时新人漫画家的初单行本没有人会放着自我推销的大好机会不加以利用。但榎宫祐通过他的作品相当精确地向读者传达了他的作风和创作理念，通过白这么一个有着兔眼、兔耳朵、兔尾巴，带点天然呆，又带点傲娇和羞涩，动不动拔出毛瑟老爷手枪射人的，有着不老不死之身的万年幼女，榎宫祐直截了当且带着点霸道意味地将自己的审美推销给了读者，而他此后的作品也在实践着他的审美——女主角必须是幼女，一天不画兽耳和幼女就会死！正如他在『NGNL』中所写的那样，兽人种的“东部联合”必须是主人公第一个征服的国度，一想到满大街的兽耳少女就让人热血沸腾，无法自已。

不红不黑的『エアリセ』在『电击COMIC GAO!』上连载了两年半，在2008年4月时因杂志本身的停刊而腰斩，共计4卷的篇幅，对一个完全的新人而言已实属不易。事先已得到杂志清盘消息的榎宫祐接受了编辑部的好意，被安排到另一部月刊副刊『电击魔王』上开设新连载，2008年2月开始的新作『グリードパケット∞』（台译名：异界幻想世纪）很顺理成章地沿用了『エアリセ』的一些世界观设定和角色，将其设定为一部近未来世界中，利用手机发动的魔法对抗名为“幻想”的魔物的幻想战斗题材漫画。漫画的女主角诺基亚（是的，骚年你没有看错，正是宇宙神机诺基亚，日文写法是ノキア）的设定年龄是令人瞠目结舌的两岁！实际看上去是10岁左右的模样，因为是男主用手机生成的魔法使，年龄什么的并不重要，重要的是这次的女主角带有双重人格，表人格是乖巧的“弟弟”，里人格则是暴力傲娇的“妹妹”。这部以日本市面上常见的手机品牌为设定蓝本的新作中二的程度丝毫不逊色于『エアリセ』，而且有了前作的积累，榎宫祐在经济上已经有余地组建起自己的助手团队，准备大干一场了。他的野心——如果这也能称之为野心的话——在漫画广播剧化时得以实现，那就是邀请田村尤加利来担当诺基亚的声优。两人第一次见面时，据说见多识广的“油咖喱酱”也被眼前这位激动地有点快要失控的白人大汉吓得不轻，榎宫祐则握着他心中小天使的芊芊玉手一时失语，事后得到了小天使的签名照片让他如获至宝，后来才想起来竟然一句话也没能跟小天使说上，令他懊悔不已。身为声优控的榎宫祐让人看到了其可爱的一面，后来当被人问起说作为一个幼女控希望自己未来的女儿怎么称呼自己时，榎宫祐回答道应该那必须是用泽城美雪的沙哑嗓音喊上一声“父亲大人”。嘿，瞧这无可救药的幼女控。



其实说到榎宫祐的助手团队还是有不少话题可聊的。榎宫祐最多时曾聘请了多达4位助手，而且貌似都是女性，一幅『漫画家与助手』的既视感突然浮现在眼前……なつきゆう、柊ましろ、あゆか、七桃りお这四位助手不仅协助榎宫祐的连载作业，有时也负责照顾他的生活起居，而榎宫祐本人则像极了『漫画家与助手』里的变态妄想狂漫画家爱徒勇气一样，经常对四位助手施加语言上的性骚扰，借任何机会调侃四人的乳量，





尤其针对七桃りお，以致于读者反过来调侃榎宫祐问他将来女儿的性格如果像七桃りお的话怎么办，前者笑称如果乳量像七桃りお的话倒也是乐事一桩（暗讽七桃りお为“虚乳”）。榎宫祐与七桃的关系其实很好，还曾在NICONICO上一起录过生放送。这样无伤大雅的玩笑体现出了工作中榎宫祐与助手们欢乐融洽的氛围，遥想当年在学校不被接受的自己，这时候的蒂亚戈同学大概要感叹二次元人生诚不欺我了吧。

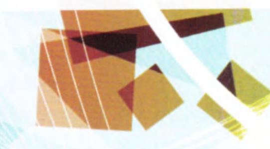
人生啊，果真是一部跌宕起伏的KUSO GA

Life is a shit game

『グリードパケット∞』连载开始后不久，一次机缘巧合的机会又一次改变了榎宫祐的从业轨迹。曾经创作过长篇人气小说『传说中勇者的传说』的作者镜贵也应富士见书房责编的推荐，接纳了榎宫祐作为他的新作『曾几何时天魔的黑兔』绘制插画。镜贵也也是一位人生经历坎坷的创作者，高中时代正逢泡沫经济末期，父母因被卷入土地投机买卖被开发商困在家里不能正常上学，以致于退学导致从医梦想破灭，开始小说创作后才又渐渐找回了自信。镜贵也大概也多少了解过一些榎宫祐的家境，对这位在异国打拼的年轻人很是欣赏，当然选定他为小说的插画师更主要的原因还是因为榎宫祐画风的气质与小说的萝莉吸血鬼女主角赛托希梅亚非常契合，标准幻想系世界观的作品，女主角也在榎宫祐的好球区内，唯一“美中不足”的，小说的兔子元素居然是用在男主身上而不是女主，但这并不重要。『曾几何时天魔的黑兔』2010年下半年时宣布动画化，给了榎宫祐很大的鼓舞，与镜贵也的这次合作也成为他日后提起钢笔铺开稿纸自己开始写作的契机之一。

紧接着来到的2011年对榎宫祐而言在各种意义上都是十分值得铭记的一年。年初他与他的工作室搬到了琦玉县内一处面积稍大的民居，说是稍大也不过是2DLK的公寓房，其中一间十多平米的房间被作为榎宫祐的工作室，他自豪地将房间悉心妆点了一番，左边放上大大的转角工作





台，上面排放着三台显示器和一台绘图工作站；右侧是书架，架子一边的墙上挂满了各种型号的耳机，透露出房间主人的爱好，在一个不起眼的角落里还躺着一架吉他，被榎宫祐昵称为“吉他太郎”，型号居然与平泽唯那架Gibson Les Paul一模一样，不枉他花痴一般的给吉他赋予爱称。这个新的爱巢是榎宫祐一天中花去9/10时间的场所，所以必须充实而温馨。

乔迁新居喜是喜，却几乎花去了榎宫祐所有的积蓄。但就在他准备百尺竿头，大展拳脚之时，上帝却跟他开了一个玩笑……2011年5月他被检查出患上了胃癌。漫画家、画师圈内大都有饮食不规律的作息问题，但风华正茂的26岁就被查出患癌简直如同晴天霹雳，几乎摧毁了榎宫祐对生活的希望。那一年不幸的并非只有榎宫祐一个，6月著名声优川上伦子因卵巢癌不幸逝世，一个月后著名小说家山口升又被检查出患上胰腺癌……接二连三的噩耗考验着业界的神经。但不幸中的万幸是，在6月赴美检查后得出的结果是榎宫祐的癌症处于早期，接受手术治疗一个多月后的8月他便顺利康复回国了。令榎宫祐能在如此短时间内快速康复并恢复状态的一个很重要的因素是，就在回国后不久他便宣布与助手柊真白（柊ましろ）喜结良缘，促成了业界又一段漫画家迎娶美女助手的好姻缘。但柊真白之前存在的意义已经远远超越了一个助手，她对榎宫祐无微不至的关爱帮助后者重拾信心，并坚强地战胜了病魔，重新回到了创作的第一线。榎宫祐与柊ましろ相识于2009年，当时巴西小伙24岁，长相甜美的柊ましろ则只有18岁，有幼妻如斯，榎宫祐真是夫复何求啊！

一年里经历了如此的跌宕起伏，暂时放下工作解散助手团队的榎宫祐决定以一种旁人完全想







象不到的方式复出：他竟然以体弱之躯包办了小说家和插画师两种职业，凭借一己之力在2012年4月推出了新作『NGNL』。然而更神奇的是，他丝毫不顾忌工作强度对尚未完全康复的身体的伤害，在短短一年里勇不可挡地连发4卷单行本，一口气挤入了『这部轻小说真厉害』2013年度人气小说的第10位，就在第4卷发售后的一个月，MF文库J就宣布了该作TV动画化的消息，下一步他竟然连漫画连载也恢复了，与新婚妻子一起自产自销起了『NGNL』的漫画版。这一系列的强势表现对于一年多来辗转于工作台和病榻之间的榎宫祐而言无疑是一次重大的胜利，不仅是事业上的胜利，更是人生这场KUSO GAME里的一场胜利。因为他在作品中所写的正是自己自童年时代以来的经历，世界认可了他的作品，便是认可了他的人生，这比业界罕见的集小说家、插画家、漫画家于一身的虚荣头衔，比135万部的销量和数以千万计的版税收入都要重要得多。

一个人，出生在哪里，又是在什么环境下成长起来的虽然很重要，但并非决定性的。真正关键的是，他想成为什么样的人，并以何种方式努力达成自己的目标。榎宫祐用自己迄今为止并不算很长的29年人生书写了一段现实版的“NO GAME NO LIFE”。诚然世界果真是一部KUSO GAME，也没有人可以逃避败北的经历，放弃挑战这部KUSO GAME便意味着人生的败局永远不可能被逆转，但“空白”的字典里没有“放弃”二字！

至此本文关于榎宫祐的传奇经历就介绍到这里，如果各位还想了解关于他的更多信息以及『NO GAME NO LIFE』的内容，请移步本期轻小说栏目~▲

info

游戏名：FLOWERS

中文暂译：花

公司：Innocent Grey

原画：杉菜水姫

剧本：志水はつみ

音乐：MANYO(Little Wing)

发售日：2014年4月18日

來自IG的花物語

——『Flowers』春篇后記

■文/无限の hello ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

The tale of the girls who grow with a passion

FLOWERS

在过去的四月大潮中，不知道大家有没有留意到有这么一款作品：登场的角色（包括主角）全是女性；作为系列作品，续篇已经在开发中；最后，这是一个全年龄对象的游戏。或许有人已经猜到了答案。没错，我要说的，正是 Innocent Grey（下称 IG）出品的『Flowers』。

作为 IG 洗白的第一作，我个人是从发售前对此作品充满期待的。首先，官方从一开始就宣这部作品没有没有杀戮，没有猎奇，登场角色中不会有人死亡。为了排除大家对此的疑虑，剧本有启用大家熟悉的铃鹿美弥，而是找的新人志水つみ来书写；更重要的是，这游戏里不会出现



FOREWORD

清新的百合之風

人发售前[illegible]。这些跟 IG 之前的作风可谓是大相径庭。然而，开始就宣[illegible]画师兼法人代表杉菜水姬却说，百合类型的推扬角色中[illegible]作品，这才是他长年以来真正想做的作品。话说患，剧本[illegible] IG 对于百合有所偏好也不是一天两天的事情，新人志水[illegible]病』里面的百合路线，『和匣』的百合故事，会出现男[illegible]『壳之少女』里面病娇属性的百合女透子……几乎在每个作品中都能找到这样的百合要素。事实上不仅在本社，IG 旗下的品牌 Noesis 旗下的作品里这种百合情节也有体现。一开始看到『Flowers』制作决定的消息时我还以为仅仅是要把 CURE GIRL 百合化移植到本社，换汤不换药，但很快 OP 就放出，也陆陆续续有杂志访谈，我才意识到 IG 这次是玩真的。在早期访谈中，杉菜水姬也表示『Flowers』并不会是单一的作品，包括这部“春篇”在内，今后还会以半年一作的频率陆续发售“夏”、“秋”和“冬”。

就作品体验来说，“春篇”已经能为我们带来不少惊喜，那么，它到底给我们展示了一个怎样的世界呢？且听我细细道来。



剧情梗概：雾里看花





故事的舞台是一座被巨大的高墙和树林紧紧围住的基督教学校，圣风兰花（Angraecum）学园。来自各界的美丽少女聚集在这里，过着封闭的生活。

这所学校实施着一种名为“友情制（Amitie制）”的特殊制度，这是一种为了让学生通过实践培养交流能力的教育系统。学生们在入学时需参加考试和面试，根据结果为她们安排最合适的“模拟朋友（Amitie）”。到去年为止都还是两人一组，从今年开始三年一组的新制度。

四月，樱花逐渐落去的季节，内心带有伤痕的少女——主人公白羽苏芳怀着淡淡地期待，来到了这所学校。年幼时苏芳因后母带给她的精神压力以及特别的生活欢迎而封闭了内心，原本擅长的钢琴也成为她的禁忌。不再与亲人之外的人交流的她，希望这所学校的“友情制”能带给她新的邂逅和朋友。

在学校为她安排的两位“模拟朋友”匂坂真由利和花菱立花的帮助下，苏芳逐渐变得大胆和开朗。时间流逝，少女们很快迎来了学校的重要活动“圣母祭”——传说在圣母祭上扮演圣母诞生主唱的少女与为圣母伴奏的少女将会结为永远伴侣。而尽管原定是立花来扮演圣母，但最终学校却突然把这个职位交给了真由利。这一转折为三人的关系蒙上了阴影，不过在真由利的陪伴下，苏芳摆脱了后母带给她的阴影，顺利的完成了弹奏。不过与此同时，他们也听说了学校“七大不可思议”中关于“真实的女神”的传说：据说在圣母祭上，圣歌演唱好的圣母扮演者会被女神拐走，消失在学园之中……

而另一方面，三人之间的三角关系也凸现出来，真由利的主动告白，立花的偷听和要挟，苏芳的妥协与坚持……再几经波折之后，立花总算选择了退出，苏芳和真由利总算走到了一起。

在那特殊的夜晚，伴随着映射进圣堂里的月光，苏芳跟真由利互相确认彼此的情感，交换誓言。两人的关系虽然受到同伴的祝福，但学校的达利娅老师却认为三人的友情体制下，两人互相交往相当于对剩下一人的排挤，并要求苏芳做出改变。而正当苏芳还在烦恼之中时，真由利却有如“真实的女神”的传言中所描述的那样，突然不辞而别，故事也就这样戛然而止。

FLOWERS AND CHARACTER

本作中的“花”与“人”

一开始，我相信不少玩家跟我一样可能都会有这样的疑问：标题的『Flowers』是花的意思，可是游戏里面别说花了，连植物的直接描写都相当少，这是为什么呢？其实细心的人会发现，每位登场角色的名字中都含有花的名字。没错，『Flowers』这个作品中的“花”正是指代每一位角色，而了解代表每一位角色的花的花语，也是能帮我们更好的理解作品的。（下面的花语可能跟一般的理解有出入，这里以官方为准。）



白羽蘇芳

Shirahane Suou　CV：名冢佳织

代表花：苏芳（即紫荆花）

花语：高贵、朴素、无信仰、背叛、疑惑、丰饶的生涯、觉醒

紫荆花原产地就是中国大陆，花期是3月到4月。紫荆花开花的时候没有花柄，而是从花枝上直接开放，开花时花枝被紫色的花团体包围十分艳丽。这正是花语中高贵的由来，而我们的主角苏芳也正是如紫荆一样的高贵：黑色的长发，修长的美腿，丰美的躯干，高挺的身板。单论身体条件来说在同年级中应该属于头几名（by 莓），虽然本人似乎不这么认为。而觉醒有两重意味，一个是从继母恶毒的诅咒中的解放，另一个是百合属性的觉醒。这两个转变都是跟真由利分不开的。

苏芳有非常平易近人的品质，相信大家在刚刚上中学的时候也会有同样的经验，来到一个新的环境，一切都是那么新鲜，既兴奋，又害怕。一开始的时候很想和大家打成一片，却苦于无从下手。这样的角色对于观众来说非常亲切，这也符合花语中质朴的描述。

紫荆花负面的意义——无神论、背叛、疑惑的来源是相传基督教的罪人犹大就是在紫荆花上自吊的。我觉得这或许暗示苏芳在以后或许会发生被人误会是背信弃义的人这样的情况。



匂坂真由利



Kousaka Mayuri　CV：冈本理绘

代表花：百合

花语：威严、纯洁、无垢、华丽、愉快、轻率



女主的模拟朋友其一，代表花是百合（白），相信不需要多介绍，其花语是：威严、纯洁、无垢。基督教圣经里面圣母玛利亚在听到自己处女之身却怀了圣子时手上拿着一束百合，百合的花语由此而来。而真由利也正是具有圣母品质的人。

真由利是个多面手，不仅精通甜点的做法，还擅长绘画。真由利也是很努力的人，从刚开始的对芭蕾一窍不通，到圣母祭前已经可以去参加芭蕾的发表会了，可想而知她付出了多大的努力。作中没有明说，不过或许正是这样的原因才会选择她担任圣母一役吧。她人气很高，以至于一下课就有女同学主动围上去，有这样描写的只有真由利。可以说她是春篇最富有社交性的角色　我觉得虽然名义上委员长是立花，但一年级生的中心无疑是她。

以上说的只是真由利的表象，真由利的内心更值得一提。当第一次在温室看到苏芳反抗继母的诅咒时，那个时候她还没有喜欢上苏芳，甚至把苏芳当成情敌，就能够对苏芳如此关心。把苏芳的事情当成自己的事来看。她真的是能够为他人分担，给别人支援的人。不仅限于对苏芳，立花茶会的蛋糕也常常是她亲手做的。沙沙贵姐妹的料理部也常去帮忙。我想也只有拥有像她这样威严、纯洁，无垢的心，苏芳才会渐渐的敞开心扉，才能从继母的阴影中解放出来吧。

永远忘不了那月下圣堂里的告白。那段可以没有任何官能描写的告白诉述着她们之间的深刻情谊。真正的百合美，不需要官能体验，应是纯柏拉图的精神交流以及有限的身体接触。如果说继母的是用恶毒的语言把苏芳咒缚，那么真由利就是用爱的祈祷来把苏芳祝福。这是无私的爱，这是百合的爱。有理由相信即使真由利不在学院，苏芳也不会忘记她。对于苏芳来说，真由利是救世主，是真由利教会了苏芳百合的纯爱，如此沉重的爱，她切身体会过。苏芳不会背叛百合，在生命中，她无法承受这样的重。

所以，可以说真由利才是春篇的中心人物，而故事最后离开的设计也是符合百合花的意像的。因为百合花虽美，花期却很短，象征着共处的时光稍纵即逝。

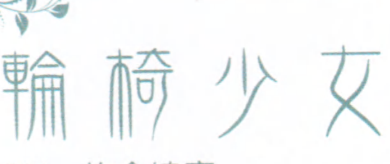
花菱立花

Hanabishi Rikka　CV：明岛ゆうり

代表花：花菱草（俗名金英花）
花语：希望、倾听我的愿望、无法消失的思念、请不要拒绝我

女主的模拟朋友其二，单纯从花语来看似乎有病娇的潜质（笑），在故事里也做出了一些过激行为。立花线是从立花正式告白之后就立刻分歧。在这条路线里没有真由利线的多番波折，也没有最后谜题的推理，众人一直快快乐乐，看起来是个很太平的 Happy End。可是与真由利线的极大反差反而让玩家感觉这条线充满了来自作者的讽刺。





輪椅少女

CV：佐仓绫音

代表花：圣诞欧石楠
花语：博爱、幸运、孤独。

第一章的 BOSS。圣诞欧石楠的“孤独”在春篇可以说体现得淋漓尽致，身体的不便直接导致她跟其他人产生心理的上隔阂，而这个隔阂也在她跟苏芳的交流中慢慢被消除。剧本作者志水氏已经透露夏篇会以她作为主角，作为她搭档的少女届时也会登场，相信我们可以看到一个全新面貌的少女吧。





其他登场角色也有其对应的花以及花语，感兴趣的人可以去调查一下，相信会加深你对角色的理解。角色的特性虽然可以用花语来体现，但绝不能限于花语。苏芳的内敛，真由利的执着，立花的纪律……『Flowers』的角色们并不是并非一个个的符号，而都是有血有肉的人。



YURI & BIYURI

百合与微百合談義

事实上，从『K-ON』到『魔法少女小圆』，近年的人气作品多多少少都会有点微百合成分在里面。我认为这是由于百合或许是最容易同时获得男性观众跟女性观众喜爱的一个分野，其原因跟二次元中女性的特殊立场有关。这个话题我们有机会再聊。不过，我还是想指出，“有百合要素”跟“描写百合”是有区别的，『Flowers』的情况，明显是后者。

说回微百合，这里我们用假设法，微百合的定义我们先不讨论，而是假设『Flowers』就是微百合，看看跟一般的百合作品有何不同。

首先是背景。『Flowers』是学院系的故事，学院系的故事也分成很多种。『Flowers』的圣 Angraecum 学园是属于封闭型的女子学园，这种类型以前曾经流行过一段时间，最近已经比较少见到出现在作品里面，一个比较好的例子就是『圣母在上』。我们可以发现 Angraecum 学园与莉莉安女子学园有不少相似之处：

●两所学校指导思想接近；都具有宗教色彩，在学校里面都有礼拜堂，同样宣扬基督教义。

●两所学校办学理念接近；都是以培养淑女为主，简单来说就是花嫁修行。

●两所学校生源情况接近；学生全是女生，而是还是大家闺秀。具有相似的家庭背景。

以上条件保证了学生们能够在相当平和的环境中学习和成长。不会受到外界的不良影响。可是她们直接又有着巨大的差别，『Flowers』的 Angraecum 学园是封闭的中学校，与外界高度隔绝，因此学院的“七大不可思议”才有存在的土壤。而这“七大不可思议”正是贯穿『Flowers』全四章的一个主题，大家可以多留一个心眼。莉莉安女子学园是一个庞大的集团，从幼儿园、小学、中学、高中、大学、到研究院一条龙服务，其说是一间学校，倒不如说是一个城市。

这样的环境有条件满足学生们衣食住行各方面的需求，使学生身心健康。

其次是制度。『Flowers』采用的是模拟朋友制度。相对的莉莉安女子学园是姐妹体系。模拟朋友制度也跟姐妹体系有本质的区别。姐妹体系是一种自发的，从上到下的协作体系。其目的是为了维护学院的纪律，姐妹是严格的一对一关系，但是姐妹的选择是自由的双向选择。只要有一方提出要求，双方同意的话姐妹关系可以变更或者解除；而模拟朋友是学校设立的，同级生之间的共生关系。其目的是为了把女学生培养成有责任，有担当的，具有实践能力的人，模拟朋友是通过模拟朋友考试，校方结合考试的成绩，为学生固定分配的，分配之后学生自己无权变更。模拟朋友的人数也不是固定，之前的模拟朋友都是二人制，从游戏开始这一年就变成三人制。

『圣母在上』的姐妹体系的实质是没有养育义务的代理监护人，姐姐虽然不需要照料妹妹的起居饮食，但是姐姐需要关注妹妹的心理以及生理状况，并且及时解决妹妹周边出现的问题。否则就会影响周围对自己的评价。妹妹闯了祸，姐姐也会遭殃，这说明姐妹之间是一种利益共同体的关系，是密不可分的。而『Flowers』的模拟朋友制度实际上是为了缓解学生在与外界隔离的环境里独立生活的苦闷以及预防由此而引起的问题设计的一种学生自治的手段。虽然模拟朋友的起居饮食都会在一起，其之间也有很紧密的联系，但是模拟朋友之间没有直接的共同利益关系。在故事里，当委员长花菱立花被怀疑是偷书犯人的时候，主角白羽苏芳以及另一位同居人匂坂真由利却没有遭受到风评被害。立场的不同直接导致关系的不同。『圣母在上』的佑巳跟祥子一开始就有相当亲密的关系。这是由于立场造成的。『Flowers』里苏芳跟真由利也好跟立花也好，都花了九牛二虎之力才建立起相互信任。所以她们之间如何建立亲密关系的这个过程才会那么的动人。





说到这里，我们可以画出百合跟微百合的分界线了：『圣母在上』是百合，『Flowers』是微百合。



“百合”他应该跟“科幻”“奇幻”等一样指示着一个分野。这是一个环境的统称，是一个集体意识的体现。他不是个人的兴趣爱好取向的问题，而是一种社会价值观。他甚至还会跟你的利益有关。而“微百合”他是在一个相对封闭的环境的一种集体冲动。他的出现取决于价值取向的改变，类似于一种集体无意识。他不跟你的利益发生关系。

微百合的作品『Flowers』不是第一个，也不是最后一个，其实过去有不少作品也是微百合，只是大家没有留意罢了。我们之所以拿『圣母在上』跟『Flowers』作比较是有原因的。这并非故意要拔高『Flowers』的地位。根据访谈的说法，『圣母在上』是杉菜水姫在百合方面的启蒙作，IG 在创作『Flowers』时也是拿『圣母在上』来作为参考，用杉菜水姫的原话来说，他就是想追求『圣母在上』那样“不描写明确的恋爱关系，而是注重心与心之间的联系”的作品。另外，现在有些作品对于“百合”的理解有点偏差，比如主角的定位：欲望太强，对身体的诉求比对精神的诉求要多；不忠心，同时喜欢复数的对象，甚至同时交往；没有表现出“女孩子”的特征，尤其是在一些百合向的十八禁游戏中尤其明显，可以毫不客气的说，那不过是女体化男性。







REASONING 非文字線索推理的嘗試

面对推理题，我们一直习惯了要从事件的蛛丝马迹中发现所有的线索，并且根据这些线索能够推导出结论，所以才有龙骑士07这样把叙述性诡计玩到极致的“推理”作家。但是IG勇敢的表示，推理并非只有一种，所以这次『Flowers』中就出现了新的推理，题目是公开的，线索是公开的，玩家推理结论，主角推理过程。这种让玩家做选择题由主角写推理过程的推理，我把它叫做非文字线索推理。

玩家跟主角之间天然存在着巨大的信息不对称。一般的推理游戏就是利用这个来做叙述性诡计，可是这次IG并没有这么做 。『Flowers』里面共有四个推理，全部的推理都是用选择题的方式给出，其中至少有二个推理题的解答是玩家在出题阶段就能判断出大概的。至于剩下的两个，第一个猜名字的推理给出的四个选项中跟花名有关的只有一个。而忌讳数字那题有选项的4个数字其中3个是从题目提示中就可以排除掉的。说明制作者在设计题目的时候就故意选择了迷惑性低的选项，有意降低推理的难度。

这种推理其实也能转变成通常形式的推理，只要把主角所具有的不对称信息作为提示提供给玩家就可以了。反过来通常形式的推理也能用这样的方式来转变，只要答案是用单项选择题的方式给出就行。



当然这样的做法是具有争议的。事实上本作推理的难度比起前作没有降低，不过有人可能觉得不满足，所以这次才会会很多人说本作推理要素太弱，更有甚者是说本作根本没有推理。其实IG的态度很明确 :『Flowers』的推理只是调味料，主菜是百合。我觉得这大概也可以称为一种新形式的推理游戏? 其实我相信身为祖国玩家的我们对于这样的推理应该是再熟悉不过了，打个比方我们做的数学题的选择题的时候往往不正是这样去推理出解答的吗。几何体做个图，代数题直接代结果进去这样的方法老师一定也教过。那么为什么我们就要求推理游戏一定得“证据—线索—结论”一条直线顺下来呢。作为老牌的推理游戏大厂敢于打破固有的规则，我觉得勇气可嘉，值得称赞。

我觉得时至今日，网络发达。以至于无论多么难解的一道推理题，只要放到网上，经过众人转载，不出数日便能得到解答。可以说推理游戏隐藏结论已经失去了原本的意义，比起如何作弄玩家，倒不如把这份精力放到更加需要精进的地方。在『Flowers』里试验新的推理方式，我认为这也是IG“比起结果，更加注重过程”的一个体现。

相信系列的后3作也会是这样的形式。到时候又会出怎样的题目呢，真是从现在开始就让人相当期待。



『Flowers』的叙事很有意思。春篇的时间是4月～6月底这3个月的时间。本来这段时间是可以有很多事件发生的，赏花啊，女儿节啊等等。可是在故事里这段时间内发生的事件不多，而且描述的这些事件，都是有某种特点的。我举这么几个例子：

●入学式，四月。这是苏芳入学以后第一次大的聚会。在这里苏芳第一次有机会主动的同他人接触，遇到了以后会成为她的拟似友人的两位。苏芳不张扬，谦虚，害羞的性格可见一斑。

●夜闯学院，五月。这是苏芳第一次跟其他人一起做一件事。苏芳此时已经能够跟他人比较自然的进行交流了，也会主动的提出话题。这个情节直接跟“七不可思议有关”，可苏芳本人在事件中没有灵异体验。对于她来说“梦想中的一起去洗手间，恋爱谈，怪谈大会就要实现了”就是参加这个活动的最大收获吧。

●圣母祭，六月。其实就是文化祭。圣母祭的重点是在准备阶段以及圣歌合奏。经过了圣母祭的洗礼，苏芳完成了上面提到的觉醒和转变。

根据上面几个例子我们会发现几个值得注意的地方；

一，这些事件本身有一个时间戳的作用。『Flowers』里准确日期标识不多。更多的时候是通过一个事件来定义一个时间点或者是一个时间段。通过一个个的事件来填满春天的时间轴。

二，这些事件都导致一个结果，就是苏芳心境的变化。我们可以明显的感受到苏芳的言行举止的变化从一开始迟疑不决，害羞不惘，腼腆不语；到应对自如，有条不紊。心境的变化导致的言行的变化。苏芳一开始有很多担心不安，还背负着诅咒。这些都随着学园生活，随着春风，破茧成了期待兴奋，以及爱。从字里行间，我们感受到苏芳成长的轨迹。

如果我们有整理人物关系图的习惯，我们其实可以发现『Flowers』8章，每一章的最后，苏芳身上的人物关系都会发生变化。在第一章，她把轮椅少女从房间里请了出来，还洗脱了立花的偷书嫌疑，取得了立花的信任；在第二章，她勇敢地走入树林找到了被困的真由利，彼此建立了感情基础；第三章，成功说服沙沙贵姐妹留在学校，并且结下了深刻的情谊……随着物语的深入，春意也渐渐变浓。

苏芳跟他人关系的变化的程度随着春的深入逐步加深，苏芳的心也渐渐的成熟。

春天是相遇。

白羽苏芳在春天遇到了足以改变她人生的另一半。







PICTURES WITH TEXT

強力的音画与娟秀的文字結合

讲到音声画演出，这里就是发挥 IG 的看家本领的地方了。用强烈的感染氛只要玩过 IG 的游戏，没有几个人不被那笔触细腻的水彩风格 CG 所震撼的。要揭开作品能保持如此高素质 CG 的秘密，就不可不提杉菜水姫。

以画师身份名声显赫的杉菜水姫同时还是 IG 的社长。社长兼原画家，这在业界也并不多见。敢于在之前的杂志访谈上公然宣称“不要萌”的他，这次在『Flowers』里换了一个名义，继续担当原画。用色讲究的他『Flowers』这次的 CG 以冷色调为主，然后配以一定量的伽马曝光，使得画面虽然有点阴但是不至于觉得暗；由于有曝光处理，人物的肌肤没有之前那么肉感，简单来说就是减少了工口的成分，这十分有意思。这样的话，画面出来的效果就的确不是“萌”，而是写真——写实，真切。除了表明画家的技术过硬，还可以体现出画家具有高度的艺术修养。有人可以会说，那你举一个例子啊。要说选让我中意的 CG，犹豫之下，我觉得还是初次进图书馆那张吧。我觉得这张 CG 苏芳的表情是最棒的，脸上的一抹红晕充分的表现了苏芳当时兴奋欣喜的心情，背景的书架的变形，点光的处理营造出梦幻的气氛，给人强烈的视觉冲击，印象深刻。(这个选择绝对不是因为这里苏芳走光，绝对不是嗯……)



说了 CG 来说说演出。这次『Flowers』的演出十分出色，单纯序曲部分我觉得就值十个赞。为啥要给赞有几个原因，总的来说就是懂得运用视觉思维来做演出。

以前在学校里面选修学文学理论，有一节课就是讲文学思维。当时我听得一知半解，今天玩了『Flowers』，才恍然大悟。一个例子，苏芳一开始有很多不出现在对话框，而用漫画风格的文本框直接贴到背景的话。随着故事的深入，这样的话渐渐少了。作者用这样的方式来表现苏芳渐渐的能够把话说出来而不是憋在心里，不需要加入解释，读者就能通过画面感受到作者的意图。用具体的载体承载思维，这就是视觉思维的方法。有不少的厂家对于演出这块不太重视，不是单纯的叠光效图片，就是插几个过场 CG 了事。其实像『Flowers』这样的演出，难度应该不大，却能收到很好的效果，这证明 IG 在制作时有用心，把游戏当成艺术作品来做，而不是单纯作为商品来生产。

那么有了唯美的 CG 精湛的演出是不是就够了呢? 不够，我们一开始就说了 IG 擅长营造气氛，营造气氛怎么能少了音乐呢? 在营造气氛上，音乐可以说起着决定性的作用。

『Flowers』的音乐由业内知名乐师 MANYO 负责，这算是 IG 社游戏的一个传统。MANYO 音乐的特点就是干净，利落，和弦很漂亮；曲子做得很精致，完成度高，毫不夸张的说有些曲子直接保留旋律重新混音就能用来作为伴奏曲，加上填词演唱就是一首新歌。这次的主题曲『Flowers』以钢琴为主，配以小提琴，吉他，贝斯跟鼓，营造出一个神圣庄严的氛围。加上狂气歌姬霜月はるか的假声唱腔，有一种温暖人心的感觉。作中其它的音乐也基





本保持了一个统一的风格，虽然作品舞台是在近代日本，却给人以欧洲中世，洋溢着贵族的气息。

画面也好，演出也好，音乐也罢，这些方面的优秀只能说是“一如既往的 IG”，而本次为“IG 作品”带来巨大变化的，无疑还是新人剧本写手志水はつみ的存在。在去年的『虚之少女』中玩起“废话式”叙事法的鈴鹿美弥被玩家唾弃一番之后，IG 找来新的写手担任小品作试水本来无可厚非，不过特别就特别在这位志水はつみ完全查不到底细，除了访谈里谈到她与杉菜水姬是老相识，然后从文风和写作方式上可推断出她是一个女性之外，对其身份没有任何线索。

不知道该说杉菜水姬很有眼力还是该说他运气很好，能够抓住这么一个实力派的少女系写手。志水はつみ在本作中表现虽然还不够成熟，但文笔本身十分强悍，阅读量和隐喻考证量能笑傲这几年大部分作品，不但在作品里玩弄了各种有趣的文艺手段，还在最后设置了一个“真实的女神”的谜题留给玩家思考。而对于看惯了黄油剧本的玩家来说，最可贵的是这位作者还未沾染黄油剧本恶俗的习惯，发挥得非常随性，这样自然也就能给玩家但来新鲜感和意外性。在她的笔下，春篇的气氛总体是能让人安心舒服的，但是这种舒服并非高枕无忧的安逸。在苏芳安堵的微笑背后似乎总隐藏了一丝担忧，而这正是『Flowers』最耐人寻味之处。







这次的感想文由于是后记，所以基本是建立在已经跑完『Flowers』的基础上写的，对于剧透并没有刻意去避免；如果真的有人还没跑，没关系，来得及，毕竟『Flowers』正体的氛围，以及它的细节才是精髓所在。

最后提几点我觉得春的不足、可以挖掘的复线以及对于夏的期待。

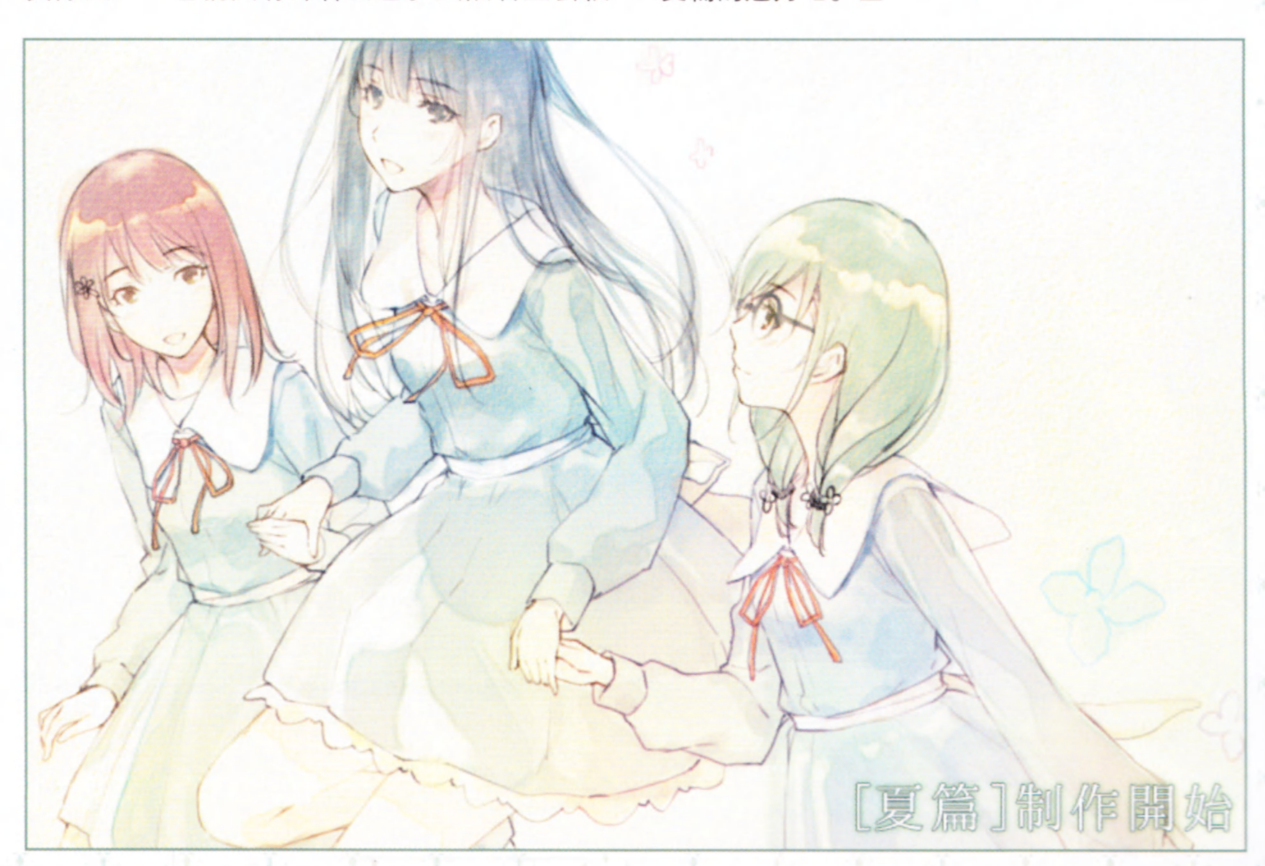
首先，人物的血性不够。说实话看到双子计划逃离学园时我真的挺惊讶的，因为在之前剧情并没有这样的暗示，当然这也跟角色所处的环境有关。而环境的特异性以及人物所处的状态没有很好的传达出来，这又是第二个不足了。学园生活的侧面描写并不多，班级也好，部活也好，集体感不强。不过考虑到春篇是系列第一作，需要给后面的作品来铺垫，剧本家又是新人，经验不足有些东西不能要求太高，以上提到的“不足”都是可以理解，值得包容的。

要说复线的话，必须得提到金银组合。设定上说这两个人之间曾经传过绯闻，在故事中实际上……也就只有那样而已。虽然看上去很要好，但没有亲热的行为，就连里面的人都表示不痛快。还有天文部吧，作为学院唯三的公认部活，在春篇中完全没有描写。这怎么想都不正常。最后是七不可思议，没得说的，不过春篇就公开了 4 个解决了 3 个，按分配来说估计夏应该会出现 1~2 个不可思议吧。

夏的话，首先当然是在那之后的苏芳，别告诉我真的移情别恋让立花渔翁得利啊。据说夏会以轮椅少女＋新角色为主视点进行，那关于轮椅少女的过去应该就会涉及到，轮椅少女身心受过那些伤害，为什么会坐轮椅，为什么会来到这个学校这些都是值得关注的地方。当然，如果我前面感觉的不足之处能有所改进，提到的复线能有所涉及，那就最好了。

时间上来说的话夏篇应该是赶不及今年夏天上市了，要是等到年底那又太晚，毕竟杉菜水姬说了由于有不少素材可以重复利用，『Flowers』夏的制作周期应该比春要短。希望在不远的将来我们可以一起领略到『Flowers』夏篇的魅力吧。▲






Go to hell free to play game
大家的课金坑坑的故事
走进手机音游『LoveLive！校园偶像祭』
■文/老豚 ■责编/稗田阿吃 如月千华 ■美编/orangec

Rank. 0 foreword 前言









房间里，铃子和空丸两个闺蜜正挨坐在沙发上。铃子的手机画面上，几个零散的圆圈缓慢地飘落，铃子需要适时敲击屏幕击散圆圈，但她显然有点手足无措，嘴里不住发出惨叫。旁边的空丸见状笑而不语，表情似乎写着“呵，弱爆了”，然后将视线收回到手中的平板，从容不迫地敲击着速度和密度远胜于铃子那边的圆圈，搁在铃子身上的双腿还不时随着音乐节拍抖动……在铃子继续埋头挑战的同时，空丸已经进入抽卡环节。“哦哦，抽到 UR 了！”“马上劝退我们还能做基友！”——两人随即扭作一团。

——由人气声优三森铃子和德井青空出演的这则广告，于今年正月开始登上了各大电视台的荧屏，在宅群中引起了小小的话题。广告中介绍的正是『Love Live!』这一 2.5 次元美少女偶像跨媒体企划中的一环，运行于智能手机平台（iOS/Android）上的音乐节拍 & 卡牌收集游戏『Love Live！校园偶像祭（School Idol Festival，以下简称 SIF）』。这款运营仅一年的年轻手游，至今用户数已突破 300 万（官方数据），并一度将日本苹果商店的不动王者『智龙迷城』斩下马，实现了课金榜称霸，目前也稳定地占据着课金榜的前列位置。『LL SIF』的影响力日益增强，其触手甚至伸向了国外——日前游戏的英语国际服务器和港台中文服务器已经投入运营，而由盛大游戏代理的大陆中文版也已经在六月与大家见面。本期我们来对这款传奇手游进行解析，同时为即将进入 SIF 世界的新手玩家提供一些有用的信息。



▲ 300 万用户突破。

▲ 英语服务器主界面。聪明可爱的 KKE……不对，CCE！

Rank. 1 游戏介绍 ★★★★★★★★

意想不到的风暴

Instruction of game

那么先来介绍『LL SIF』是怎样的一款游戏吧。官方对游戏的定位是“音乐节拍动作＆冒险”——前者容易理解，就是我们熟悉的音游，只不过游戏形式从曾几何时的踩方格、毁键盘、抡棍子、搓圆盘，换成了移动设备上的 9 个圆圈。而既然是『Love Live!』的游戏，要挑战的自然就是 μ’s 的歌了。游戏收录了 μ’s 从出道以来所发售的几乎所有歌曲（全重编成了约 3 分钟的短缩版），这无疑是最大的卖点，而且游戏内容基本免费（姑且算是）。音游部分似乎一开始就没有打算打造成触手专用，难度整体较亲民（比如需要同时敲击的节拍点最多只有 2 个），且由于游戏中另一个重要元素——卡牌系统的引入，进一步降低了对玩家技术的要求。借助卡牌的辅助能力，即使是平常对音游不那么感冒的人群，也能够尝试挑战高难度曲。收集卡牌、进行培养和编成、打歌完成任务、时而插入 μ’s 的日常小故事，构成了这款游戏的基本流程——果然日式游戏对“冒险”这一分类甚是笼统，从探索解谜到策略经营到美少女加个文字框的工口游戏都能冠上 ADV 的名号。说到这里，『LL SIF』的故事模式最初也有那么一点工口游戏的意思：

“人气上升中的校园偶像团体 μ's 邀请你协助偶像部的活动！成功举办 Live，招募更多成员来振兴学校吧！”——游戏设定听起来很美好，但这个主人公“你”在游戏中实际上只存在于主线故事中的前两章，在完成教学关卡和人物介绍之后就被鬼！隐！了！好吧通过收集卡牌，“你”还可能在支线故事里发挥余热，甚至可以开启和 μ’s 成员们（加上 54 个原创配角少女）禁断的恋爱篇章！——这部分我们后面再详述。总之『LL SIF』的主线故事对游戏整体来说无足轻重，在主人公早早（就无声无息地）退场之后，往后的章节基本就是 μ’s 九人在喝茶闲聊，根本谈不上有什么主线。尽管故事中期出现了 μ’s 参加“School Idol Festival 大会”（类似“Love Live! 大会”）的剧情，但这一王道设定最终并没有铺展开来，SIF 大会的本番也在酝酿数章之后被一笔带过。显然『LL SIF』的故事从一开始就是依附于 TV 动画之上的，人物性格和基本设定都照的 TV 动画的路线走，同时极力避免加入新设定。另外根据现有情报，手游的剧本创作也与动画及其他载体的主创人员（公野花田等人）无关，纯出自手游厂商 KLab 的人员之手，且很可能由多人参与。不过相对于 TV 动画中有限的日常描写，手游的做法也不失为一个不错的切入点。最重要的一点是，包括故事模式在内，这款游戏里 μ’s 九人的台词都是全！语！音！有了声优们的热演，就算只是少女们闲来无事吹吹水、进行逛庙会爬山打雪仗等等活动也能让人看得很愉快。而像“真姬被妮可前辈感化，习得新口号‘ma ki ma ki ma~’”这种神经病剧情，也只有在『LL SIF』（的第 9 章第 2 话）里可以瞻仰到。





▲尽管剧情比较无聊，但全语音还是很有吸引力



▲ ma ki ma ki ma~



▲让偶像们来拯救大龄二次元！





▲『タカラモノズ /Paradise Live』单曲封面

于是有一点似乎可以先行盖棺：『LL SIF』就是个粉丝向游戏，玩家群体与 LLer 尤其是从 TV 动画开始接触 LL 系列的观众重合度非常高。游戏最初的成功很大程度上借了 TV 动画的东风，而且这风有点猛。2013 年 4 月，由『Love Live!』系列的赞助商金主之一 Bushiroad 和 KLab 共同开发的『LL SIF』，在动画刚完结、热潮达到顶峰之际开始运营。当时赶鸭子上架的感觉很明显：游戏界面相对于现行版本稍显简陋，人物立绘直接拿动画人设图和其他老图来用，故事设定依附于动画版却时而出现角色之间称呼混乱的问题，甚至连最重要的坑钱武器稀有卡片也有一部分画崩了……虽然存在种种问题，但是『LL SIF』的玩家数量确实在稳步上升，其中不乏通过课金（收费服务）方式砸钱抽卡的高级玩家。此前 KLab 社虽然在手游圈打滚多年，开发运营了包括『足球小将』、『幽游白书』等多部作品的手游版，但经营状况一直差强人意，甚至深陷赤字危机多月，可说是凭借『LL SIF』引发的盛况才一举扭转了社运。除了课金盈利之外，『SIF』的商业价值也开始影响到 LL 企划的其它领域，比如在动画 BD、杂志和其它周边产品上附带『SIF』卡片道具码这一举措——其中最具代表性的，要数『SIF』的第一张原创主题曲 CD『タカラモノズ / Paradise Live』。

这张 CD 在 2014 年 1 月 29 日发售，这次将 μ's 九人的 SR 卡下载码分成了三组随机封入每张 CD 中——1 次 3 张 SR！买卡还送 CD（好像有哪里不对）！这听起来很诱人的商法让『タカラモノズ / Paradise Live』一上市就出现了抢购热潮，成为『Love Live!』全系列 CD 中初期销量最高的一张，之后更是连『μ's Best Album』的系列最高总销量记录也给刷新了。日前动画第二期 BD 第一卷销量达到 8W 这个突破天际的数字恐怕也与附带的 UR 卡下载码有很大关系（虽然更多是为了演唱会门票吧），只能说特典商法万岁……



▲动画第二期 BD 第一卷附送的 UR 卡

『LL SIF』成长至今，俨然已成为 LL 企划中不可忽视的重要一角，官方自然也不会放着烫手山芋变凉，既不遗余力地加大宣传，也不忘持续改进游戏体验。经过多次更新，游戏内容变得更加丰富，卡牌数量至今已超过 300 张，歌曲方面也紧贴 μ's 动态，二期动画 OP『それは僕たちの奇跡』在 CD 发售仅一周后便在游戏中登场。在一周年之际，游戏公布了即将添加新的活动形式等一系列动作，让人更期待今后的更新。

说了那么多大家可能也有点烦了，下面进入实战篇吧。



▲初期 UR 卡。通称“邪神穗乃果”。





new player guide

目前『LL SIF』的英语、中文服务器和日本服务器之间的数据是各自独立的，而且国内服务器尚处在 1.X 版本，即落后日服整整一年，在歌曲、卡牌数量和玩法上皆不及日服丰富，所以以下还是会基于日文版来进行说明。

游戏之前还需要做一些准备工作：iOS 系的系统需要一个日区 itunes 账号，关于账号的申请过程比较繁琐，这里不加详述。安卓系统则需要安装谷歌市场框架 Google Play，如果打算使用课金功能、或者单纯不想看到区域错误的提示的话，还需要挂载一次日本 VPN 将 Google Play 转到日区。

另外安卓版只能在未 root（解锁底层系统）



的系统上运行，已 root 的机器需要先行 unroot 或者使用其它手段屏蔽系统检测。完成以上工作就可以下载和安装游戏了。要注意第一次进入游戏会耗费较多流量下载数据包。

新账号一开始会随机分配到一个“XX 的(勇敢的、温柔的、治愈系的、有点那啥的等等)学生”的名字(英服的默认名字是看起来很牛的“mysterious”)，名字在此处和之后可以随意修改，所以不用在意。顺带一提笔者如各位所见是治愈系的(キラッ。然后是选择 Center，即你的第一张 Smile 属性(红色)R 卡。可供选择的 9 张 R 卡虽然能力略有差异，但是作为初期的主力卡来说并没有哪张的优势特别明显，所以结论是选自己喜欢的角色就好。实在纠结强度的话可以选 Smile 值较高的夏色笑容三马鹿(高坂穗乃果、矢泽妮可、星空凛)。

接下来看完一段剧情，在教学关会对游戏的 Live(音游部分)系统进行解说，和其它的音游大同小异，跟随画面指示适时点击分散下落的圆圈即可。需要注意的是星星圈要求准度较高，达不到 great 就会扣血。

游戏一开始可以挑战的歌曲只有『僕らの LIVE 君とのLIFE』一首，打通 EASY 难度之后会开启 NORMAL 难度，同理通完 NORMAL 之后会开启 HARD。但是目前的 LP(行动点数)上限不够你打上几局。LP 可以通过消耗心石(Loveca stone)恢复，但是心石对免费玩家来说非常贵重，所以不推荐随便使用。在等待 LP 自然恢复(每 6 分钟恢复 1 点)期间，我们再分部对游戏系统进行详解。

豆知识：Loveca 是 LL 企划多平台间共通的点数收集卡，附在 CD 和各种周边产品里，收集到一定数量可以到官方商店换购纪念品。手游里只取了这个名字,和实物卡收集系统无关。

Hint 1

按照 RPG 的思路(？)，出门第一件事当然是——先存档！日服『LL SIF』的游戏帐号是和唯一一台设备绑定的，在更换手机之后或者由于各种原因需要恢复数据的话，唯一的读档凭证就是游戏中生成的继承码。在“其他”——“各种设定”里生成继承码然后记下来吧。继承码有效期一年，使用一次之后自动失效，需要重新生成。

Hint 2

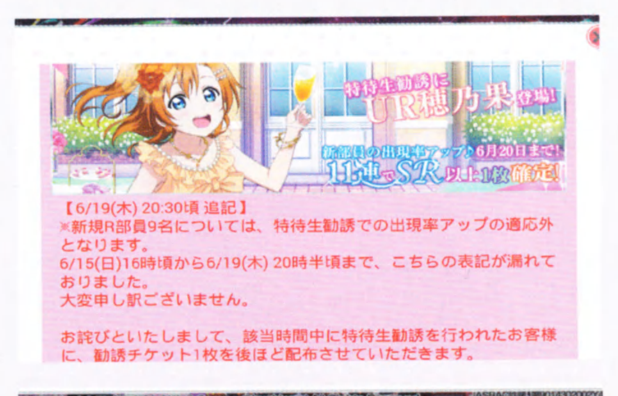
为了能更舒适地进行游戏，还需要进行一项设置。同样是在“各种设定”里,将 cut in(特技发动时的人物特效)功能关闭吧，否则 Live 时发动特技的角色会一次次跳出来遮挡画面，造成很大妨碍。Cut in 功能从初期就一直受到玩家诟病，不知为何到现在还没有作出修改。虽然关闭之后画面会比较冷清，所幸成员们的声援语音仍然得到保留。等各位累积了一定游戏经验，对自己的技术比较有自信之后可以试着重新开启这项功能，到时最好再带上 UR 卡，画面效果极其炫酷，可以体会到盲打的快感。

Hint 3

在主菜单画面调戏 Center 妹子会上瘾，大家自重……



▲ TV 动画放送纪念，游戏营运周年纪念等纪念日也都会有额外登陆奖励



▲官方在营运方面出现疏漏或者出现服务器当机等情况玩家都会得到心石作为补偿



▲每天的登陆奖励也是心石的固有来源



▲ μ’s 成员生日当天登陆会得到 5 颗心石





Hint 1

初期由于LP最大值较低，玩起来会相对不便：一是不能连续进行多次Live，二是需要频繁地登陆游戏以防LP溢出。在特别活动期以外课心恢复LP过于奢侈；同样，Live中血量归零时也别接关了，由它去吧（千华乱入：不要因为“感觉到了可能性”而冲动哦）。这里有一种在工作生活中无暇进行游戏时的取巧方法：LP即将爆满但是实在没空敲Live的时候，可以先开始Live，然后在音符出现前暂停游戏。这时已经扣了LP，于是可以等有空再回来继续玩了。这招虽然可以挣个回笼觉的时间，不过由于手机性能的差异，部分机种可能会出现游戏暂停期间自动关闭的情况，大家根据自身情况慎用。

Hint 2

Live过程中有时需要紧急暂停，这时可能会感觉右上角的暂停键不太好用。可以用手机的home键来强制中断游戏，再从系统桌面切回来。不过部分手机可能会出现弹出游戏就自动关闭的情况……以下同上。

Hint 3

如开头所述，『SIF』的难度在同类音游中算适中，总之靠的都是习惯。某首歌如果多次尝试仍然敲不过去（或达不到FC）的话，不妨先放着等以后再挑战；或者擦下屏幕，洗个手，剪剪指甲，更换各种姿势……会有意外的效果。

Rank. 3 Live ★★★★★★★★

音游灵魂的别样体现

main element of game

教学关的最后提示了之后的主要流程，简单地说就是“到达指定等级——开启主线故事——阅读故事解锁新歌——在Live中攻略新歌出现后续剧情”这样的循环。可以查看主菜单画面中央处的“目标”栏，确认当前进行到哪一步。在各种“目标”当中，与Live有关的目标只要求玩家成功攻略EASY难度，不过大家肯定不会仅满足于此的。

游戏中可供选择游玩的歌曲分为“通常乐曲”和“特别乐曲”两类。“通常乐曲”即上一段所说的通过升级来解锁的歌曲，占游戏曲目的大部分，主要收录了μ's名义的合唱曲和各种3人小队的合唱曲，难度有EASY、NORMAL、HARD三等。难度越高的歌消耗LP越多，通关后的奖励（经验值、金币、绊值）也越丰富，譬如消耗LP 5的歌打通后可获得经验值12点，而消耗LP 15的歌可获得经验值46点，可见后者的效率更高一些。每首歌曲又有着独立的成就统计，即歌曲分数、连击数、完成次数三项目标，长按歌曲封面图可以查看目标的完成度、攻略条件和达成奖励。初期由于卡组较弱，你会发现歌曲分数这一项的数值很低——即使是在完成Full combo（全连击）的情况下。在歌曲分数未达到最低要求的等级C的情况下，通关后的各种奖励也会减半。反过来说只要分数超过C就基本不会亏，所以在保证体力（血量）充足且可以达到分数C的前提下积极地挑战更难的歌吧。至2014年6月初，



▲游戏界面虽然简陋，但九个按键拍成半圆的配置还算比较有特色



▲强烈建议不要轻易挑战超难关！消耗25点LP等于浪费两个半小时哦！

游戏中的最新歌曲是TV动画二期的ED『どんなときもずっと』，解锁需要账号达到94级，也是一段不短的历程了。

然后是“特别乐曲”。这部分是最初就向全体玩家开放，但是有期间限定的非常驻曲目。具体又分为“日替わり（每日轮换曲）”和“EX难度通常曲”两类，总体难度比通常乐曲要高，更有挑战的价值。需要小心的是那几首超过10星、带有“超难关”标记的EX日替曲，它们是名副其实的最大难关，一登场便引发了讨论区的集体哀嚎，连老玩家们也纷纷祭出了积灰多年的回血卡保命，因此不建议新玩家过早踏入此魔境。

Rank.4 部员培养 ★★★★☆☆☆☆

格差暗现 member training

要让 Live 成功，除了考验玩家的技术，还需要你的部员们（卡牌）的帮助。准确地说是卡组弱没人权。

游戏中的部员们分为 Normal（1~2 星）、Rare（3~4 星）、Super Rare（5~6 星）、Ultra Rare（7~8 星）几种，稀有度和能力成正比。其中 N 卡就是一开始环绕在你的 R 卡周围那群很脸生的少女，μ’s 九人则只会在 R 及以上的卡出现。N 卡可以通过消耗友情点数进行“普通生招募”，或在每场 Live 之后作为奖励获得，两者都有低几率会获得 R 卡；而要确实获得 R 及以上部员则只能消耗心石进行“特长生招募”，这也是让玩家又爱又恨的圈钱入口。此外新玩家在游戏第二天也会获得一张免费的特长生招募券，部分玩家有时会为了刷一个有利的开局而反复建立新账号。不过刷开局在任何游戏里都是一种蛋痛的玩法，如果目标是 UR 卡的话更是耗费心力，能把游戏兴致也给消磨掉。其实初期通过攻略主线故事和培养卡片，获得心石还是比较容易的（真正的地狱在后头……）。耐性好的话也可以等凑齐 50 心，在特定期间内一次性抽，除了多送一张以外还可以在享受日服的 11 连保底（至少出一张 SR）等优惠。

再来看构成卡牌的各项属性。大家应该已经留意到，游戏里的歌曲和卡牌都具有 Smile（红）、Pure（绿）、Cool（蓝）三种属性之一。卡牌的强度主要取决于其主属性的数值高低，使用越强的卡在 Live 中可以获得越高的分数，其它影响因素还有绊值加成和歌曲同色加成。在编制队伍的时候应该优先选择高星级而且同色的部员。队伍最多可以设置 5 组，设置三种属性各一队，再加一组以回血和判定强化为主的攻坚队就基本够用了。还可以指定其中一队作为主队，主队的 Center（中央位置的主唱）会出现在主菜单画面提示你每一步的操作，她也会作为你的头像出现在其他玩家的游戏里。

R 及以上的部员自带“特技”和“Center 技”。特技的种类很多，但主要可以分为加分、回血、判定加强三类，在 Live 时满足条件会自动发动。需要稍加说明的是判定类技能：SR、UR 的“判定强化・大”效果是在发动期间将 good 和 great 全变成 perfect；而 R 卡的“判定强化・小”只能将 great 变成 perfect，后者对完成 FC 没有帮助。Center 技则只有主唱一人的可以生效，效果是提升全场的属性值。在 Live 前还可以选择其他玩家的 Center 进行协助，等于有两次 Center 技的加成。





▲队伍原始数值与经过加算后的实际数值

在部员的各项能力值中，只有绊值（亲密度）一项是通过在 Live 中登场来增加的，其它则需要通过“练习”来提升。把多余的部员（主要是 N 卡）作为练习对象（祭品），同时消耗游戏中的谜样货币 G 进行练习，可以增加练习主体的经验和等级，从而提升各项数值。由于每张卡的成长率是固定的，所以对于祭品没有特别的要求，只是吸收同色的卡效率会略高一些。

把“练习”比作“强化合成”的话，“特别练习”就是“进化合成”，每张卡有唯一一次特别练习的机会。在收集到两张同样的卡后，可以通过特别练习“觉醒”成一张。觉醒后星级加 1，等级、体力和绊值的上限得到提升，卡面图像也会发生变化。把提升后的绊值练满可以解锁该角色的支线故事。

最后再提一下游戏中的两种特殊部员。R 卡中存在大家都喜欢的“羊驼”和三种属性的老师卡，主要通过每月两次的特别活动获得。这几位特殊部员不能加入队伍中，只能用于练习获得大量经验（羊驼也可以用来卖钱……啊不对，是劝退）。此外就是上文中提及过的特典类卡了。特典卡虽然多为 SR、UR，默认已经觉醒（其实就是省了一张觉醒的图），但实际能力值只和 R 卡相当，特技和 Center 技也是 R 卡的通用技，还不带专属语音。即使把特典卡练满级加上绊值的加成，强度也只相当于未觉醒 SR~ 觉醒 SR 之间，收藏性大于实用性。当你好不容易收齐一套『タカラモノズ』的特典 SR，把她们编成一队之后去打『タカラモノズ』却发现连 hard 也打不满分，这时的心情一定很崩溃……

Hint 1

为什么劝退部员会得到金币？被吸收的部员去哪了？不要吐槽这种细思极恐的事……

Hint 2

为了避免手滑杀错，初次获得的卡要第一时间在部员菜单中加入收藏。加入收藏后的卡牌就不能被选择作为练习对象和劝退。

Hint 3

Live 后获得绊值的多少取决于连击数，所以理论上要集中提升绊的话，去敲消耗低而圈数多的歌就对了。目前最高效的歌应该是 easy 难度下的日替曲『Anemone heart』和『にこぷり女子道』，在 FC 的情况下消耗 5 点 LP 可以获得 50 点以上的绊。

Hint 4

个人特技也是可以升级的，条件是使用具有相同技能的卡作为练习对象。规律为：练习主体技能 Lv= 练习对象技能 Lv 时，100% 成功升 1 级；练习主体技能 Lv< 练习对象技能 Lv，有可能失败；练习主体技能 Lv> 练习对象技能 Lv，或一次喂食多张同 Lv 卡，100% 成功但有可能只升 1 级。所以最稳妥的升级方法是使用技能同级的卡逐级往上堆，计算下来要升至最高的 Lv8 需要投食 128 张卡。因为 SR、UR 的技能是每张卡特有的，也就是必须投食同一张卡……这显然不现实。而 R 卡由于基础能力低，即使升了技能也意义不大。所以技能升级系统形同鸡肋，比较有培养价值的也就剩下特典类 SR、UR 了。

TCG 黑白双翼的 BOX 特典 SR 套卡 ▶

Rank. 5 互动 ★★★★★★★★

蹂躏 or 逆袭 events in game

虽然勉强能算“网络社交游戏”，但『LL SIF』里和其他玩家间的互动并不多。将其他玩家加为好友的作用只有：1、Live 前可以优先选择好友作为援护，获得的友情点数比选择路人玩家时略高。2、方便和好友互相发送邮件和查看资料。3、视奸好友的动态。没了。

相较之下，更能够体现不特定多数玩家的存在感和竞争关系的，反而是每个月固定举行的“特别活动”。这也是广大免费玩家能够获得 SR 卡的少数手段之一，即使过程并不平坦。

马卡龙活动

在游戏运营之初，歌曲和卡牌数量稀少的情况下，官方为了调动玩家的积极性，开始了通称“马卡龙”的特别活动，这一活动形式一直延续至今。在长约 10 天的活动期间，进行任意 Live 可以收集到活动用道具（每次活动的道具外形不一样，有希的符咒、穗乃果的包子等等。顺带一提，小鸟的点心马卡龙是初次活动时收集的道具；但由于官方的失误，第二次活动开始当天，道具仍然显示为马卡龙，于是这一称呼开始流传下去）；再通过消耗道具来玩新增的一首活动曲，得到活动分数，累积分数到一定量即可获得各种奖励。

特别活动的门槛很低，即使是新手账号，只要每天登陆进行游戏，一般都可以在活动结束前两三天入手最重要的奖励 SR 卡。但只有一张卡不能觉醒，要获得第二、第三张相同 SR，则需要消费额外的心石来刷分，进入分数榜指定排名之内。一个劲猛刷固然保险，但多数人的想法都是消耗尽量少的心石来挤进排名之内（而且还有花费现实时间的问题）。于是有意冲击排名榜的人在活动期间都小心翼翼地观察着排名分数线的变动，计算所需消耗的心量，在活动最后一两天再全力冲刺压线通过。最终几家欢喜几家愁，每次都有为数不少的人冲关失败，而且距离分数线只有数步之遥。借用 2ch 讨论区上惯用的话就是“分数线是活的，准备不足的人，会被生吞活剥”。



▲出稿前正在进行中的第九次马卡龙活动



▲今年五月的竞分活动，海未好项赞



竞分活动

为了排解马卡龙活动中反复敲同一首歌造成的烦闷，官方在之后又推出了新的活动形式 Score Match。SM 活动区别于马卡龙活动，一是要挑战的曲目不再限定在一首，而是从已有曲中选择一部分放入活动随机曲池；二是加入了“同台竞赛”这一要素。进入活动区域之后你会随机和其他 3 个玩家分到一桌，四人要挑战同一首歌曲，最后根据 4 人的排名高低来决定获得活动分数的多少。四人竞赛除了比个人技术，还要看卡组的强弱，这时课金玩家的优势就凸显出来了。尽管匹配系统某程度上会给你分配实力相近的对手，但免费玩家仍有较高的几率被吊打无力还手，以歌曲分数 S 连击 S 的成绩屈居末位的情况也时有发生，实在是非常 S 又非常 M 的活动。极少数重课金兵甚至会在 SM 活动中发动自杀突袭，仅靠收集 Live 失败时获得的少量点数来快速冲上排名榜前列（虽然完全不推荐这种玩法，但确实有人这么干）。

目前日服的这两种活动固定在上半月和下半月各占 10 天进行，于是“活动期”反倒比平日还要长了。无论那种活动形式，在僧多粥少的情况下，最终都会演变成单纯的疲劳战。直到官方最近大幅扩宽了奖励排位之后，玩家挤破头的窘境才有所缓解。可见免费玩家要追上课金玩家，需要耗费更多的时间和精力，在追赶过程中又有更多机会体会到和课金玩家之间的差距……这样的负循环会有尽头吗？——有的。因为，你不是还有生命吗？



▲千华亲身体验的 Full Combo 的惨败

Hint 1

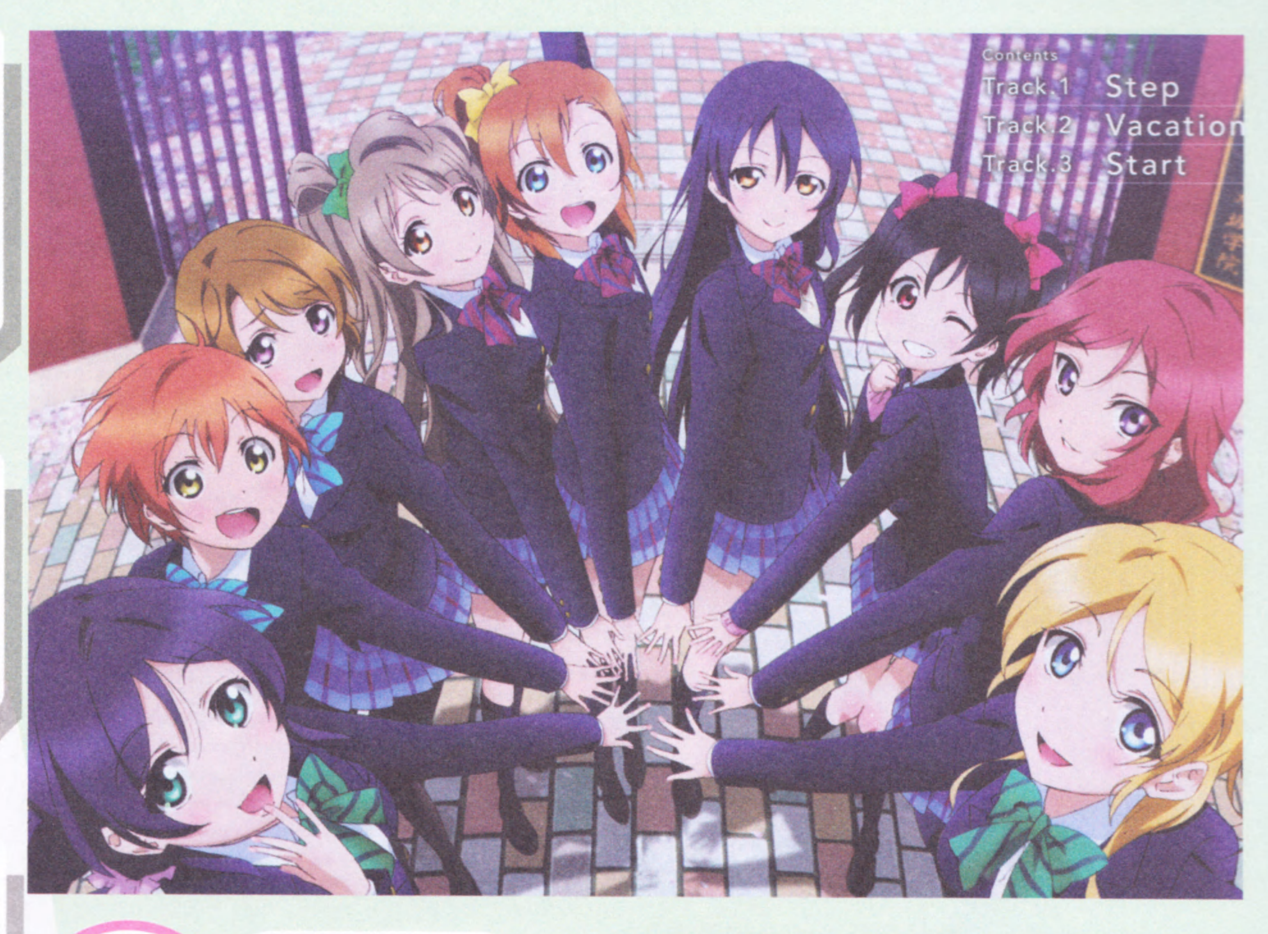
如上面所说，要拿到特别活动的一张SR奖励不难，在时间允许的情况下不妨积极参与。若目标是第二、第三张SR，根据等级和卡组强度，各人消耗心石的数量不一而足；建议先行观望，对分数线走势有了大概了解之后，再判断下次是否有能力挑战。

Hint 2

马卡龙活动中的得点取决于活动曲的得分、难度、连击数；SM活动则是得分、难度、4人里的排名。其中歌曲分数的影响最大，所以要保证刷分效率的话就要优先选择能够打出S分的难度。

Hint 3

特别活动奖励的SR会在之后加进招募箱里，但是出卡几率比其它卡低，所以错过活动的话就几乎不可能再抽到。







▲ cool 属性的限定抽

Rank. 6 抽卡人生 ★★★★★★★★

重课金与无料党的终极追求

life of drawing cards

终于到这部分了。虽然这是一篇面向免费玩家的新手教程，但一路写下来还是不可避免地提到心啦钱啦课金啦这些讨厌的事。确实课金战士在购买心石后，可以免去许多掣肘，更为自由地享受游戏。但他们最让免费玩家羡慕的，始终只在于"特长生招募"，也就是抽卡的次数。关于稀有卡片，上文中只着重描述卡的强弱之分，但实际上这都不是事。驱使大家乐此不疲地去追求新卡的，说到底，还是"爱"吧。收集卡牌，让少女们穿上各种COS服装，聆听每张卡的几句专属语音，在LLer眼中已经有足够的意义。正如『扩散性百万亚瑟王』的制作人岩野弘明所言，对同类娱乐产品来说，最重要的要素始终是角色魅力（所以他将『SIF』和『舰娘』看作劲敌）。

当然，要维持这种魅力，还需要在卡牌上添加更多的附加价值，比如每张卡觉醒后所开放的支线故事。在这里我们的主人公终于重新登场，和少女们展开一对一的对话。而且不知施过什么妖术，两人的对话中不时透出暧昧的气息，俨然已经是朋友以上、恋人未满的状态。为了在最长不过一分多钟的对话里抓住玩家的心，居然使出这等简单粗暴的手段，简直节操丧尽，笔者不得不给个好评。什么？"爷给过钱了，求更多"？好吧，把已觉醒的SR、UR角色放到主菜单画面戳戳看，既然已经是亲密的关系了，反应也会和低级卡不一样，具体来说就是多了"会害羞所以不行"、"在这里不行"、"只能一下子哦"这三种台词。比如小鸟的话就是：

"再继续的话我会……"

"在这里不行……忍耐一下吧。"

"之后的行为就留在你的妄想里吧。"



▲ 之后的行为就留在你的妄想里吧

……呼。我抽，这就去抽卡还不行么。

但是付出不一定有回报，招募箱中R、SR、UR的出现率分别是90%、9%、1%.计算下来平均消费5万日元才能出现一张UR。听起来有点疯狂，但这却是如今业界默认的标准，放在『智龙迷城』里也是差不多。在SR保底期以外抽卡很可能血本无归，更别说要以特定角色的卡为目标了。所以在卡牌总数增加后，官方便推出了各种"限定"抽，有年级限定、小队限定、属性限定、新卡登场期间出现概率提升等等，但所有这些设置只能限定出卡范围，而出卡的总体概率从来没有改变。

更要命的是，别以为把主推角色的UR觉醒完就算结束了，从第二套UR开始，上半月和下半月更新的两张UR都是背景共通的，可以拼成一张完整图像。官方怕你没发现，还特意在某次更新后给相册模式增加了"一键合卡"功能，于是作为CP厨，看到自己的主推旁边缺了一块这能忍？接着抽吧。





▲"请不要离开我……我喜欢你。"——海未在支线故事里的台词比其他角色都要直白。恋爱苦手的大和抚子在认定目标之后态度也会变得直率而强势？

Hint

最后没什么好说的了。只能提醒课金战士们，超额透支，不行，绝对。

『SIF』的卡牌系统就是这样一步一步引诱你走入泥潭，让你回过神来已经深陷其中无法逃离。就算你只想悠闲地玩下音游，把有语音的角色全部收起来，主画面只留个N卡，但仓库里的已有卡牌仍会时不时自动跳出来显示存在感。节选部分如下：

真姬通用型之一："偶尔可以陪你一下啦。"

小鸟通用型之一："希望你能稍~~~微想起小鸟来呢。"（小恶魔）

No.203圣诞希觉醒后："你要放开咱的手了吗……但是，咱会在这里等你再次牵起这只手的。"（哀怨）

No.206风吕海未觉醒后："为什么不把我留在身边？是因为我不肯陪你洗澡吗？"（病娇）

奇怪的东西混进去了呢……



▲千华第一抽到UR卡哦~



▲妮可……不对，日香正在等着你哦~

Rank.7 趣事收集 你知道这些小秘密吗？

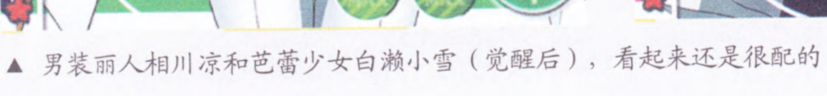
fun thing collection

关于路人

这里再占用篇幅介绍一下N卡部员们。这群处于最底层的游戏原创角色，在卡牌强度以及人气上自然不能和μ's比肩，所以她们注定只能担当前期拼凑队伍之用。但KLab居然有认真地赋予每个角色以独自的设定，使她们具有不同的外貌、胸围、性格、爱好、国籍、胸围、性取向……她们和μ's一样以9人一组进行着偶像活动，部分角色之间还有着固定的CP关系：男装丽人相川凉和芭蕾少女白濑小雪是标







▲男装丽人相川凉和芭蕾少女白濑小雪（觉醒后），看起来还是很配的

组的王子公主组合；外表冷淡的御堂优理敌不过柔心肠的宫下可可；风纪委员三人组中的两人皆是败坏风纪的元凶，唯一的常识人福原命今天也在操劳奔走……另外还存在对主人公抱有明显好感的角色，比如在情人节时送来巧克力的小天使珍妮花和佐伯丽音。这 54 位个性强烈的少女，让游戏里的音乃木坂学院显得异常热闹（你们真的是“几近废校的古旧学校”吗？），也为脑洞大开的一部分 LLer 提供了遐想的空间，甚至在 comiket 上也出现过专门描写路人少女的日常生活的同人志。

Score Match 的幽灵

在 SM 活动中，如果遇到人少时段，凑不齐四人一桌的话，系统会自动分配 CPU 号加入游戏。CPU 号最大的特征是“あいて（对手）”的标志显示为灰色，其次是使用默认名字，头像是 SR 或 UR，。比如“圆滚滚的学生（まるっこい学院生）”配搭东条希 UR 的头像。

CPU 号的名字和头像理论上应该是完全随机的。但是有一种组合的出现率显得尤为高，在网上出现过多次目击情报，连笔者也亲自遭遇过——没错，就是上面说的圆滚滚的肥希。

目前无法确认这是否官方有意为之，只能说能感受到这股恶意，比“从未动摇的学生（揺るぎない学院生）”矢泽妮可还要恶意。各位如果在游戏里也遭遇到上述 CPU，欢迎给官方发投诉信。



▲ 圆滚滚的肥希

声优 SIF 两三事

虽然『LL SIF』的电视广告由妮可前辈和其他的 CV 出演，但 LL 系列的 CV 中 SIF 历最长的却是东条希里面的人楠田亚衣奈（我不会说“这是因为楠田在一众 CV 中资历最浅工作量最少空余时间最多所致”的）。有关 CV 间的手游故事主要围绕她展开。

去年在『SIF』运营开始数个月之后，楠田就自爆已经将游戏中的所有曲目 FC（估计是 hard 难度），还在推特上晒过自己的卡组。之后她又出席了游戏的宣传活动，现场秀起了打歌技术。

楠田在和小鸟里面的人内田彩一同主持网络直播节目时也谈到了『SIF』的话题。但内田对游戏的热情显然没有楠田高，她表示在 Live 失败后听见小鸟的“失敗です～”会烦躁地怒摔手机。这大概是唯一一个在公开场合黑小鸟而且可以被原谅的人。

到去年年末，楠田和绘里里面的人南条爱乃共同主持的新广播节目『希绘里 ~Radio Garden』开播，两人的交流因此多了起来。于是南条也被成功传教，开始在推特报告她的手游经历。一向颇具宅女气质的南条，发送的推特内容也让网友感觉格外亲切：“啊啊又不出绘里，课金追加！”“睡前清下 LP……服务器维护！口胡！”——嗯，就是我们嘛。

后续报道是南条在『希绘里』节目中唐突地掏出手机，借助楠田的幸运之手抽卡，但最终还是没抽到绘里。

Rank. 8 结语 ★★★★★★★★

给予 aji 人更多人文关怀

以上就是关于『Love Live！校园偶像祭』的全部了。大家……觉得怎么样呢? 总体来说，作为一款休闲音游，『SIF』是一个适合各种受众的不错选择。虽然最后貌似变成了课金煽动文，说服力有点下降，但正如手游主题曲『タカラモノズ』里的歌词，“快乐不就是看心态的吗，讨厌的事就丢一边好了”。

开头我们说到『SIF』的玩家群体大都是 LLer，现在可以把这句话引申到——『SIF』正在把更多人变成 LLer。在国服开放之后，这种影响力势必继续增强。也许哪天你也会在室外看见路人捧着手机猛敲；会发现身边的小伙伴手机屏幕上总有 9 个呈半圆分布的指印；公司的同事每到月中和月末总会有一天整个中午窝在厕所里疑患痔疮……到时候请用温暖的目光去包容他们，然后可以的话，试着参与其中吧。▲







女剑士威武霸气！飞虫装备猎人





■提供 /E2046

■责编 / 白石、稗田阿吃 ■美编 / 迷梦

信息

飞虫装备猎人
售价：RMB 1,107.51
VIP 价：RMB 1,029.98
产品编号：PF8293
系列：魔物猎人
高度：23.50 cm
重量：2.55 kg
部件数量：1 件
涂装完成品：
http://www.e2046.com.cn/product/20296
GK 白膜：
http://www.e2046.com.cn/product/20116

来自『魔物猎人』(怪物猎人)的各种手办周边活跃程度不亚于许多热门动漫角色，足见这
戏的人气。现在，又即将有新手办登场了！而且还是来自 Gathering 成品系列的成品之作——[
装备猎人]！造型精巧，摆开架势挥剑准备斩杀动感姿势，气势逼人！

其实这款猎人妹纸在今年 2014 年 WF(冬)上就已经被不少玩家和粉丝所熟知，因为作品本
亮点颇多，自然受到关注，不过现在摆在眼前是备受期待的涂装成品——各位，听到猎人妹纸的
气召唤了么？(笑)

这款手办华丽的装备是一大亮点，尤其是裙尾像蝴蝶一样的设计以及全身的亮光涂装，倒
蝶多一点。全身盔甲暗紫色涂装，明亮富有光泽，光滑表面盔甲纹理清晰细腻，盔甲轮廓都有
地被刻画出来，纹路质感很强，凸显层次，部件组合细密，还有渐变效果处理，让作品的色彩
丰富而华丽了起来。

五官精致、神情专注、动作娴熟、出手利落不失魄力、头发随动作略有飘扬，增强动感，
到注目极具怪物猎人风格的巨型武器也是本作的亮点。武器众多细节表现突出，取得了很好视觉效
武器周边齿角尖锐，大部分表面覆盖了一层分色渐变涂装效果表现出来的鳞片，充满奢华质感。
图中还可以清晰看见鳞片纹理，一丝不苟地全数展现，在比例上与人物本体形成了非常奇异的和谐
视觉效果绝佳，更是气势十足！

地台齿牙部分有细微色彩处理，很细腻。上面岩石的质感很具有真实感，而且在地台上设置
卡槽位置，不用担心武器巨大而给猎人妹纸带来重心问题。猎人粉们赶快行动吧！

刀剑神域 西莉卡







信息

西莉卡
售价：RMB 734.93
VIP 价：RMB 615.14
产品编号：PV4242
系列：刀剑神域
高度：21.00 cm
重量：0.88 kg
部件数量：1　件
比例：1/8
制造商：FREEing
PVC:http://www.e2046.com.cn/product/19698

轻小说作品『刀剑神域』有着超高的人气，也被制作成了动画与游戏版，第一部动画于2012年7月开始播放，反响热烈。其周边更是第一时间进入了粉丝们的视线，除了男女主角，剧中虽然初期登场的画面很短，但有着纯真甜美的妹妹属性的「西莉卡」也收服了不少粉丝们。

这一次由 FREEing 推出 1/8 西莉卡以战斗预备姿态登场。身着是鲜红剑士铠甲，一手反握短剑，一手抬起，让她的伙伴「毕娜」作为降落支撑。张开翅膀的姿态栩栩如生，与西莉卡飞扬飘动的短裙与衣袍相称，展现了生动的跃动感，协调而灵动！

我的朋友很少 柏崎星奈 猫女郎版

信息

柏崎星奈猫女郎版
产品编号：PV4244
系列：我的朋友很少
高度：15.50 cm
重量：1.20 kg
部件数量：1 件
比例：1/7
制造商：Max Factory
PVC:
http://www.e2046.com.cn/product/19700
GK:
http://www.e2046.com.cn/product/19705

残念系青春恋爱喜剧『我的朋友很少』中的女主角之一，性格以外完美人类，也是“残念无双”的女王柏崎星奈以 1/7 猫女郎造型手办登场。这款手办一经亮相便一直倍受关注，目前在 PVC 版本之后，GK 版也紧随其后推出。猫姿态跪姿 POSE 使其傲人身材曲线得到了更完美的展示，可爱笑容，隐约可见的虎牙都简直萌爆了！

这一身粉红猫女属性和玩弄尾巴的造型，散发着无穷魅惑！身上丝袜的质感和衣服的紧绷质感逼真展现了肌肤的弹性与肉感，连衣服内的肚脐都能隐隐呈现，这份柔软与凹凸感的杀伤力实在是无敌啊！

如果结合系列其他三款的三日月夜空、羽濑川小鸠与高山玛丽亚，这将会是无比享受的“后宫”生活！（笑）▲







※本商品以外は付属しません。

奇迹，

MIRACLE, BEGIN WITH THE GAME

就从这个游戏开始

——『No Game No Life』挑战神之领域

■文 / 依文秋莉 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / ASKI



游戏玩家兄妹来到了异世界

BROTHER PLAYERS COME TO ANOTHER WORLD

笔者觉得自己是个很不擅长幻想的人。即使是上小学第一次玩 FC 版『最终幻想 1』的时候，都没有想过“要是自己生在那样的世界”，长大之后玩各种游戏，也从没思考过“如果这不是游戏会怎样”。

但幻想是每个人都需要的、能把你我从乏味的现实中抽离出来的调味之物。离开了它，生活照样可以继续，但原本彩色的世界就会变成灰色，打个比方的话，就像吃寿司却被撤走了酱油和芥末一样。

大概也正因为如此，我才会这么喜欢轻小说——比起漫画和动画，轻小说往往有更广阔的世界，更丰富的设定，更美妙的风景。但比起漫画，文字有一个天然的缺陷，那就是缺乏画面感，这一点在文学性普遍不足的轻小说中就显得尤为明显。当然，大多数轻小说都有优秀的插画来弥补，但毕竟每本书 4 到 8 页的彩插和 10 页左右的黑白插图一般只够描画人物，再要求它们做到将故事用画面表现出来未免有些强人所难。

不过，假如有这样一位小说家，他能从“画”的角度来讲述故事，让读者在阅读的同时能把书中所描写的一切都在脑内以画面重现，将读者的想象力激发到极致，他笔下的作品就能模糊小说和漫画的界限，达成完美的统一。虽然这样的书也许文学性依然不高，但作为轻小说，它已经可以算是一种至高境界。

幸运的是，哪怕是我这样想象力匮乏的读者，也能找到符合这种至高境界的作品。而从某种角度说，这部描写幻想国度的作品本身就是一个传奇。今天，我就和大家聊聊这部神奇的轻小说——『No Game No Life』(NGNL)。

随着动画的播出，已经有越来越多的小伙伴认识了榎宫祐这位既写小说又为自己的小说画插图的独特作家。通过本期的“萌绘师”栏目，各位或许已经知道，榎宫祐拥有一段非常传奇的人生。

榎宫祐老师，原名蒂亚戈·古川·卢卡斯 (Thiago Furukawa Lucas)，拥有巴西人血统的日本漫画家、插画家、轻小说家。光是这样的名号就拥有够的噱头。当然，如果仅此而已的话，和“传奇”完全挂不上关系，毕竟就算不谈小说，单看画师里面，拥有极高的人气的 CUTEG、H2SO4 和 VOFAN 等人，根本连日本人都不是。榎宫老师的传奇，是从他画同人的时代开始的。

甚少有人知道，榎宫老师早在五六年前，就已经是日本顶尖的同人画师，特别是他笔下的兔耳角色（尤其是『东方永夜抄』的铃仙·优昙华院·因幡）在业界相当著名。说到铃仙，还必须说的是榎宫老师对东方有着极度的偏爱，单就笔者曾经看过的就有早苗、神奈子、诹访子、蕾米、芙兰、纳兹琳、小伞、水蜜、星、白莲、黑白、七色、红白、妖梦和萃香等等角色。顺便说，在他笔下的大量铃仙图中，有不少是铃仙和妖梦在一起的图，不知是他喜欢这对 CP 还是怎样……

相比其他萌系画师，榎宫老师可以算是画



ノーゲーム





风非常特立独行的一位。他创作的女孩子形象大多具有非常细腻的线条和极为柔软的身体，即使很普通的动作也能给人一种充满魅惑的感觉。另一方面，他独到的上色方式更是把这种魅力发挥到了极致。在同人画师时代，他曾被粉丝们称作“七色的笔使”，从这样的爱称就可以看出他对于色彩的运用已经到了绚烂的地步。

相比于大多数画师习惯性地用某种色调来表现身体的某个部分，榎宫老师不仅不拘泥于此，甚至可以说，他有一种“必须用不同的色调来表现身体的同一个部分”的执拗。榎宫老师尤其擅长从蓝色到青色和从红色到黄色的变换，而最能体现这一点的就是他所绘制的充满渐变甚至洋溢着七彩光泽的头发，这一点从NGNL 第一卷封面上白的头发（虽然号称雪白色）就可以很明显地看出来。这种幻惑而唯美的用色也成为了榎宫老师的标签。

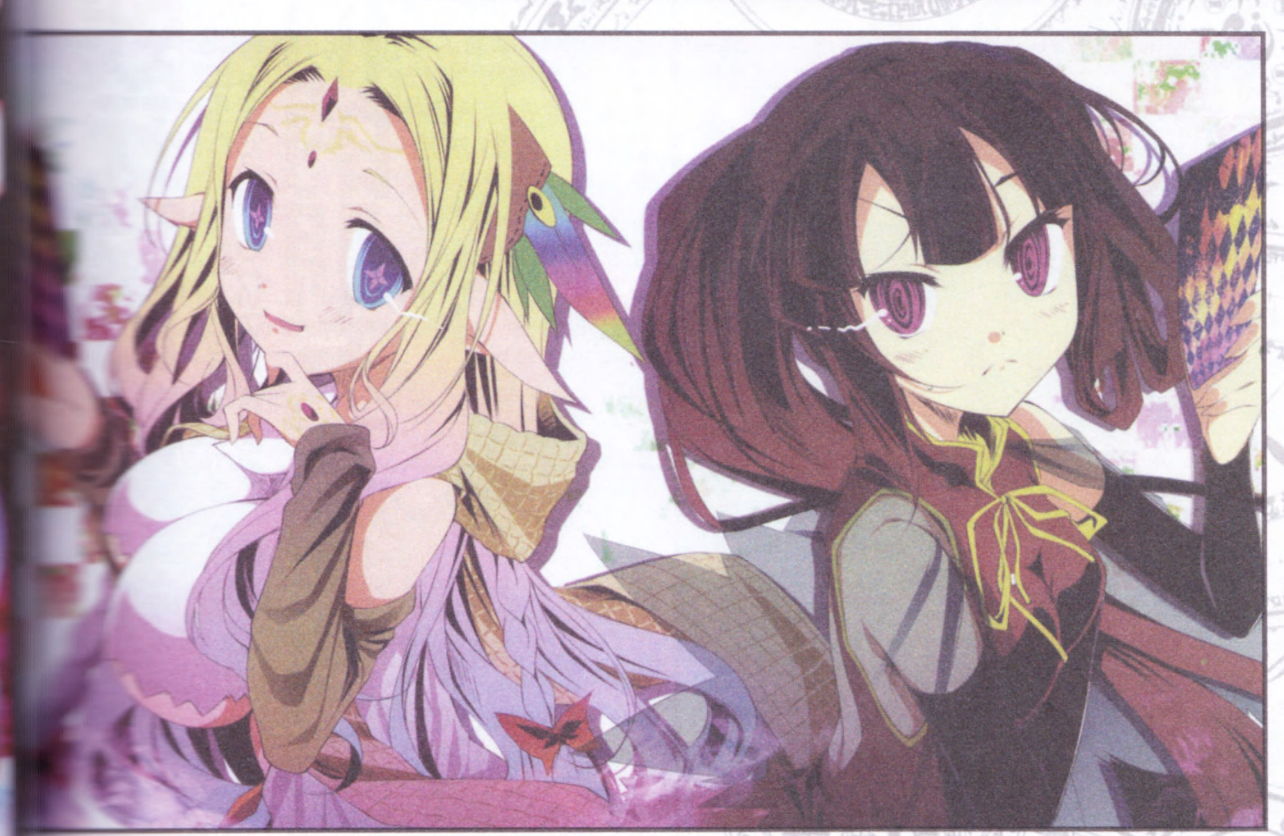
当然，多才多艺是榎宫老师实力的证明，不过真正让他的经历赋予传奇色彩，还是从他身患癌症到抗癌成功，再到与助手柊真白（柊ましろ）走进了婚姻的殿堂这段经历。

“柊真白，职业画手，笑起来有点笨笨
有着啮齿类动物一般的牙齿，非常瘦而且
白，比身为白人的我还要白。”这是榎宫老
对自己妻子的描写——有没有一股嫉妒之
然而生？再补充一句，他们二人不仅是夫
还是工作伙伴，柊真白对自己丈夫笔法的
也理解得相当到位，这一点从他俩共同创
NGNL 漫画版中就能很明显地体现出来。

从一位出色的同人画师，到漫画家（
作品是手机使者卡西欧和妹妹/弟弟诺基亚一
与幻想怪物战斗的漫画『异界幻想世纪∞
插画家，再到因为身体原因暂停了漫画工
将企划中的漫画剧本在病床上改编成了轻
并且这部“因为对身体负担较小所以才写
轻小说成为了仅仅上市一年多就宣布动画
超人气作品……这样的人生，仅仅 30 岁就
刺激的人生，说是传奇都嫌不够，简直可
称作“奇迹”。

游戏玩家兄妹的第一步是要征服读者

FIRST TO DO IS CONQUER THE READERS



究竟是什么原因，让一位画画出身的人，半路出家创作出来的轻小说成为如此受欢迎的作品？想要解释这一点，我们得先分析一下读者想看的是什么。

首先，对任何一部轻小说而言，最最重要的恐怕只有一点，那就是萌点十足的人物。以人物为主要卖点的小说自不必说，即使故事极为黑暗的重口味小说也会有身穿哥特萝莉装的美少女，充满斗智与谎言的推理小说也会有薄纱吊带裙的裸足少女，杀人杀到根本停不下来的血腥小说也会有和主人公住在一起的巨乳双子姐妹——这个谁都不敢违反的“第一要件”正是轻小说能否卖座的根基。

另一方面，光有“萌”这个要素还是不够的。哥特萝莉少女睥睨万物的傲贵之气和冷静淡然到目中无人地步的言谈举止；薄纱吊带裙的裸足少女从一开始堪比女王蜂的毒舌到假面具碎裂后的脆弱和无助，再到结局时充满人性光辉的回归；巨乳双子姐妹彼此既相近又不同，若即若离的感情纠葛和缠绕在两人心底深处的灵魂拷问——在“第一要件”的基础上，或者说在“外表”之下，还要有饱满而丰富的内在，才能得到读者的垂青。

其次，一部受欢迎的轻小说，必须要有足够有趣的故事（比如『东京暗鸦』）或足够动人的感情（比如『龙与虎』），或两者都在水准中上并且结合完美（比如『如果折断她的旗』）。这里说的不只是一般意义上的“有趣”和“动人”，还要有足够的新意，不落于晚 8 点档电视剧的俗套才可以。

接下来，就是存在一个亮点了。这个亮点，换句话说就是作品最有别于其他作品的地方，也就是“噱头”。比如『期待在地下城邂逅有错吗』的“极致网游性”，或是『潜行吧！奈亚子』同克苏鲁神话的关系，又或是『我的脑内恋碍选项』那莫名其妙的“设定”。在满足了前面说的两点之后，又拥有了噱头的轻小说，基本上也就有了通往成功的门票。当然这样出来的作品未必一定是佳作，但一定会取得令人满意的销量。

于是我们以这三条原则来评判一下 NGNL 这部小说。人物嘛……看看前两天白的手办开订之后微博上的一片惊叫之声就已足够（话说小伙伴们都学学我，不声不响地第一批订了不就好了）——而这部作品不像『机巧少女不会受伤』，除了主人公白之外，各个角色都有着相当的戏份和演出，甚至在粉丝数上也不相上下（当然白依然遥遥领先就是了），对一部女主角拥有压倒性存在感的轻小说而言，这一点殊为不易。关于这部作品的角色，后文中我会用一个章节来专门谈谈，这里暂且先不赘述了。

接下来，说故事是否有趣。在一个没有战斗，一切都靠“游戏”来决定的世界里，一对来自异世界（地球）的天才玩家兄妹如何凭借自己的头脑逐渐向“战胜神”的至高游戏迈进——先不说具体内容，单这个即使并非独一无二也是极富新意的世界观和由此带来的宏大目标（挑战游戏之神）就足以让读者热血沸腾。看来，第二条原则也没有问题了——且慢，还没有说完。在故事足够有趣的基础上，这部小说在描画人物的感情上也有着相当独到之处。看一看小说中几位主要人物的内心：主人公空与白彼此植根在对方心底最深处的羁绊（第五卷末尾，始终对空抱有爱意的白确认了空对自己的爱情——注意是爱情——当然空自己还没有意识到罢了），斯蒂芙对空淡淡的爱恋和尽管有时会自我怀疑但实际上从未改变过的信赖，吉普莉尔历经千百年一直在寻找的答案以及她想要传达给阿兹莉尔和整个天翼种的心声，伊纲对整个兽人种毫无保留的爱还有她压抑住对游戏单纯的喜爱而背负起兽人种命运的坚强，菲尔为了自己的奴隶和朋友克拉米不惜背叛自己的整

个种族……凡此种种，每个人都不是独立的存在，每个人的身边都有着无比温柔的关系，每一份感情又都有着足以撑起一个国家甚至半个世界的力量，这些平常却又绝不平常的情愫绵延在每一卷中，带来的是远远超过大多数轻小说的“动人”。

最后，再来说说噱头。作者的传奇经历当然是噱头，原作、插画和漫画都是同一人（漫画是和自己的妻子共同创作）也是噱头，但相比之下，让读者最为好奇的是，天才玩家兄妹想战胜所有的国家，究竟需要经历怎样的游戏？每一卷都能带给读者独一无二又血脉喷张的新游戏，而到目前为止，还有许多国家未能征服，那么，未来我们还能看到怎样的演出？这种无比期待的兴奋感正是这部作品最大的噱头，而这种完全植根于情节和描写本身的噱头让读者和评论人士对这部作品的评价更上了一个台阶。

不仅满足了三条原则，还全部超额完成了任务，这样看起来，NGNL 的成功绝不意外。更重要的是，这部作品是以最原始、毫无投机的方式满足这三条原则的，因此，它既卖座，又在卖座的同时成为了一部当之无愧的佳作。





游戏玩家兄妹和他们的朋友不会消失

BROTHERS AND THEIR FRIEND WILL NEVER DISAPPEAR

让我想想看，一般来说，看一部轻小说时，我甚少出现喜欢超过一个角色的情况，迄今为止的个案，大概就是大家戏份都几乎均等的『如果折断她的旗』了。像 NGNL 这样一部主配角界限十分明显的作品，按照以往的习惯来说我喜欢白应该是板上钉钉的事情。事实上，白也确实是这部作品中我相当喜欢的角色，但看到现在，除了她之外，还有不止一个角色让我产生了同样的好感度，这一点在我的看书经历中还是蛮罕见的。于是，我觉得有必要好好说一说这部作品里的每一个（非路人）角色。

首先，就从“　　”兄妹讲起好了。去年MF 文库 J 宣布动画化的时候，我并没有太过期待——MF 的动画化，做好了算是赚到，做得不好是常态——但看过第一话，听到空与白的某一句对白，我就跟定了这部动画。原因实在

简单：动画制作方 MADHOUSE 实在是太懂行了。为什么这么说？空的声优是松冈祯丞，白的声优是茅野爱衣；回想一下前年的 10 月，有一个角色也是松冈祯丞配音，他的名字是神田空太，而属于空太的“樱花庄的宠物女孩”椎名真白——你一定想到了，她的声优正是茅野爱衣。

简单的声优梗？绝非如此。爱衣小姐的声线是非常多变的，但听白和空对话的时候你会毫不怀疑地认为自己听的正是真白和空太的对话。这当然不是配音失误，而是白对比于真白，空对比于空太，有太多相似之处了。

白是一个天才，无与伦比的天才。相比于真白在绘画上堪比世界级大师的珍宝级才能，白在记忆力、语言和数学上的才能更应该用“怪物级”来形容。真白的才能领先其他人太多太多，以至于她的眼中根本没有其他人的存在；而白则因为才能太过卓绝而让普通人感到恐惧，因此从小生活在孤独之中。生活的一切都只是画画的真白，几乎没有任何生活能力，只有依靠空太（曾经是丽塔）才能生活下去，而在无止尽的孤立之中渐渐变得拒绝与人交往的白，只有哥哥空是她唯一的依靠。

尽管从性格上讲，真白始终生活在光明之中，为了梦想永远不会停下脚步，而白则是把自己放逐到了黑夜里，坐拥着举世无双的才能却根本不在乎所谓的梦想，但除了这一点，两人之间几乎每一点都很相似。所以我猜，喜欢真白的人一定也会喜欢白，反之亦然。

空和空太也很相似，这种相似体现在他们都很“普通”。当然，把察言观色和各类诈术运用到极致的空绝不普通，而能在樱花庄这个怪人巢穴成为中心人物，并协调诸位性格作风完全不同的怪才创作出无比优秀的作品，空太也绝不普通，但在他们的内心深处，都把自己当作“普通人”。空认为自己和千千万万的人类一样无能，但因为有白这样的存在，让他相信人类有着超乎想象的可能性；空太则是带着一个普通人面对天才的心境一直追逐着真白，在“想要和你并肩，然后说出喜欢你”的情感支撑下向着梦想不断努力。一个是和自己相信的人牵手而行，一个是为了自己喜欢的人不断追赶，从这一点上来说，空比空太要幸运得多；但他和自己的妹妹一样，是自我放逐到黑夜里的存在，在这一点上，和真白一起生活在光明之中的空太又代表了更加积极的世界。

追根究底，黑夜也好，光明也好，这两对主人公都是在前进——无论选择的是怎样的方式。而在空与白来到那个能让他们的内心第一次燃烧出火焰的世界之时，他们也终于从黑夜中走了出来，第一次拥有了彼此的梦想。“以最弱者的身份征服世界并挑战神”这看似遥不可及的目标，在从未败北的兄妹心中早已是既定的事项；然而，就算他们不用像空太那样，一次次被现实撞得头破血流，又一次次站起来，但他们实现梦想的难度绝不会因此变得简单。毕竟，即使不会失败，从最底层走到天空的顶端，也是漫长而困苦的过程，而这个过程，正是 NGNL 这部作品最大的看点。

这也构成了『No Game No Life』和『樱花庄的宠物女孩』最大的共同点——它们都是讲述“怎样实现梦想”的故事。这样的故事，无论发生在现实世界，还是幻想世界，都绝不会普通，也绝不会让人觉得无趣。



斯蒂芙则是另一种类型。看动画前几话的时候（或者说看小说第一卷的时候）很多人会以为这是个花瓶角色，存在的意义就是卖萌和杀必死，但实际上，斯蒂芙在这部作品中的地位举足轻重。想想看，空也好、白也好、吉普莉尔也好、伊纲也好、巫女也好，每个人都是超出规格的存在——克拉米或许也可以算普通人，但她和菲尔是一体的，她们在一起就又超出规格了。也就是说，在 NGNL 的世界里，斯蒂芙是唯一一个可以真正的“平凡人”，并以平凡人的身份挣扎着，在这个充满了怪物的世界里努力地坚持着自己的信仰活下去，单凭这一点，就可以说她是整部作品里最有人性光辉的角色。

大家或许只记得斯蒂芙一次次无谋地向空和白挑战，然后一次次败北，不得不扮成狗，在每一次的战斗中都变成炮灰，还被当作女仆呼来喝去……但大家是否记得，她本是艾尔奇亚王国里最优秀的人，有着卓越的政治头脑和交际手腕，在空和白为征服世界布局的时候，是她揽下了除游戏之外的所有工作，并全部取得了完美的成功；大家又是否记得，每一次当空和白遇到困境的时候，都是斯蒂芙或有心或

无意地推动着他们产生灵感，或发现真相，甚至赢得逆转胜利——以最没有存在感的方式。

没错，相比于用鬼才来形容的空和白，斯蒂芙可以说很笨，但这种笨正是普通人应该有的样子。然而，尽管怎么都无法战胜那些开了外挂的对手，但她从来没有放弃过，而是竭尽全力地一次次再来，屡战屡败，屡败屡战——正如她那被称为“愚王”的祖父。

这才是人类，曾经作为食物链下层，猛兽的饵食，却在生存的夹缝中一点一点进化，最终拥有了超越所有敌人的智慧并统治世界的生物。人类会从失败中汲取教训，会学习，会将自己受到的伤痛转化为力量。斯蒂芙的祖父正是这样的人，而斯蒂芙，完完全全地继承了这一切。

当他们在秘密书斋里找到那本先王记录着自己一次次“无谋”挑战的结果，并为人类种复兴之王留下的笔记时，空对吉普莉尔——位阶第六位，最强的天翼种，在人类眼中宛如神之代言的存在——这样说道：“所以，这样的人确实存在，怎么样，不觉得很兴奋吗？”

这不啻为至今为止NGNL中最感人的台词，但仅仅这句话是不够的，它的上文是——“斯蒂芙，你的祖父，不，‘先王’——真不愧是你的祖父。”对不相信“人类”，只相信人类“可能性”的空而言，这样的评价，正是对先王和斯蒂芙最大的褒奖。

那么吉普莉尔呢？相比于在世界的最底层挣扎着的人类种，居住在位阶第二位的幻想种阿邦特·赫伊姆之上，俯瞰着芸芸众生的天翼种，无疑是高傲而自信的存在。吉普莉尔也确实如此，从一开始对空和白只感到好奇，即使经过那场荡气回肠的文字接龙从而完全认同了他们之后，她对其他的人类种依然抱持着鄙弃的态度，直到空告诉了她“人类的可能性”。与此同时，她对位阶在自己之下的种族也都一视同仁地不放在眼里。所以简单来说，她只算是空和白的“记录者”与“建言者”。

仅此而已吗？在第五卷之前，可能没人会有异议。这也是我感到非常遗憾的地方，因为尽管写这篇文章的时候动画只播完了九话，但以动画的进度，我想是做不到第五卷的，这也让吉普莉尔的形象无法完整起来。





天翼种是战争中由战神创造出来的种族，喜好是收集猎物的首级。而在战争后，因为战斗被禁止，所以转而收集知识——这个逻辑非常奇怪。一个酷爱杀戮的种族，为何会突然转向了本来与己无缘的知识之上？这个疑问直到第五卷终于揭开了答案。

战神阿尔特休，以一位神（自己）、一位使徒（阿邦特·赫伊姆）和自己用翅膀的断片创造出的一个种族（天翼种）这小小的军力，向整个世界宣战了。在这样的战乱中，作为“战神”的他可以说是无敌的，他夺得唯一神的宝座也只是时间问题——然而这样的他，却预感到了自己会因为“强者无法理解的理由”而失败，于是创造出了“并不完全的最后一个个体”，也就是吉普莉尔。阿尔特休相信，吉普莉尔，能够最终理解自己作为最强者所不理解的事物。

战神最终战死，而他留给阿兹莉尔——第一位也是最高位的天翼种的任务是“找到我失败的原因”，于此之后，这也成为失去了生存方向的天翼种活下来的唯一理由。寻找知识、消灭未知、所有这些都只是为了找到答案。然而，阿兹莉尔，也包括其他所有的天翼种，都未能找到这个答案——或者说，她们执拗地寻找着“已知”，反而在不知不觉间错过了真正的答案，那个她们畏惧的答案。

只有身为不完全体的吉普莉尔，才能发现“真实”。

因为不完全，所以想要理解自己不知道的事物；因为不完全，所以会向着未来和希望飞翔。“未知”会带来“可能性”，这是绝对的强者，永远不会失败的强者无论如何都无法理解的，属于“弱者”的东西。无法理解，所以恐惧着“未知”的存在，所以才会竭尽全力地收集知识，把所有的未知都变成已知，这正是天翼种始终停滞不前的原因。

吉普莉尔并不是这样想的，所以她离开了阿邦特·赫伊姆。她知道，未知不会被已知吞没，因为已知的事物又会因为可能性而变成未知，这一切根本没有终点。

所以，她和空，和白，甚至和也许根本没有意识到这些却做着同样的事的斯蒂芙，在本质上都是完全一样的。这也是为什么她会选择陪在自己所认同的空和白身边——即使没有盟约的约束，我相信她也一定会做出同样的选择。

没错，吉普莉尔和斯蒂芙，这两位少女（尽管年龄不同）都与空和白有着强烈的共鸣，这也是她俩会始终陪伴在空白左右的原因。但这份能引起共鸣的性格和人生并不是空白的全部，对最强的游戏玩家兄妹来说，刻印在他们骨髓深处的，还有一份决不妥协的情感，那就是强烈的好胜心和对游戏天真而纯粹的狂热。而这，同样也激起了另一位少女——或者应该说是幼女的共鸣，那就是初濑伊纲。

伊纲在她参加的所有游戏中都没有输过，这与东部联合采用的游戏方式有很大的关系。但即使抛开这一点，伊纲也是一位顶尖的玩家。然而，正因为东部联合以近乎滴水不漏的方式将游戏设定成了“必胜”游戏，使得伊纲对游戏本身失去了兴趣。当游戏的乐趣消失之后，剩下的只有每一次游戏（战斗）时肩上所背负的责任和压力。败北确实是不可能的，但无论胜利多少次也无法找回游戏的快乐。

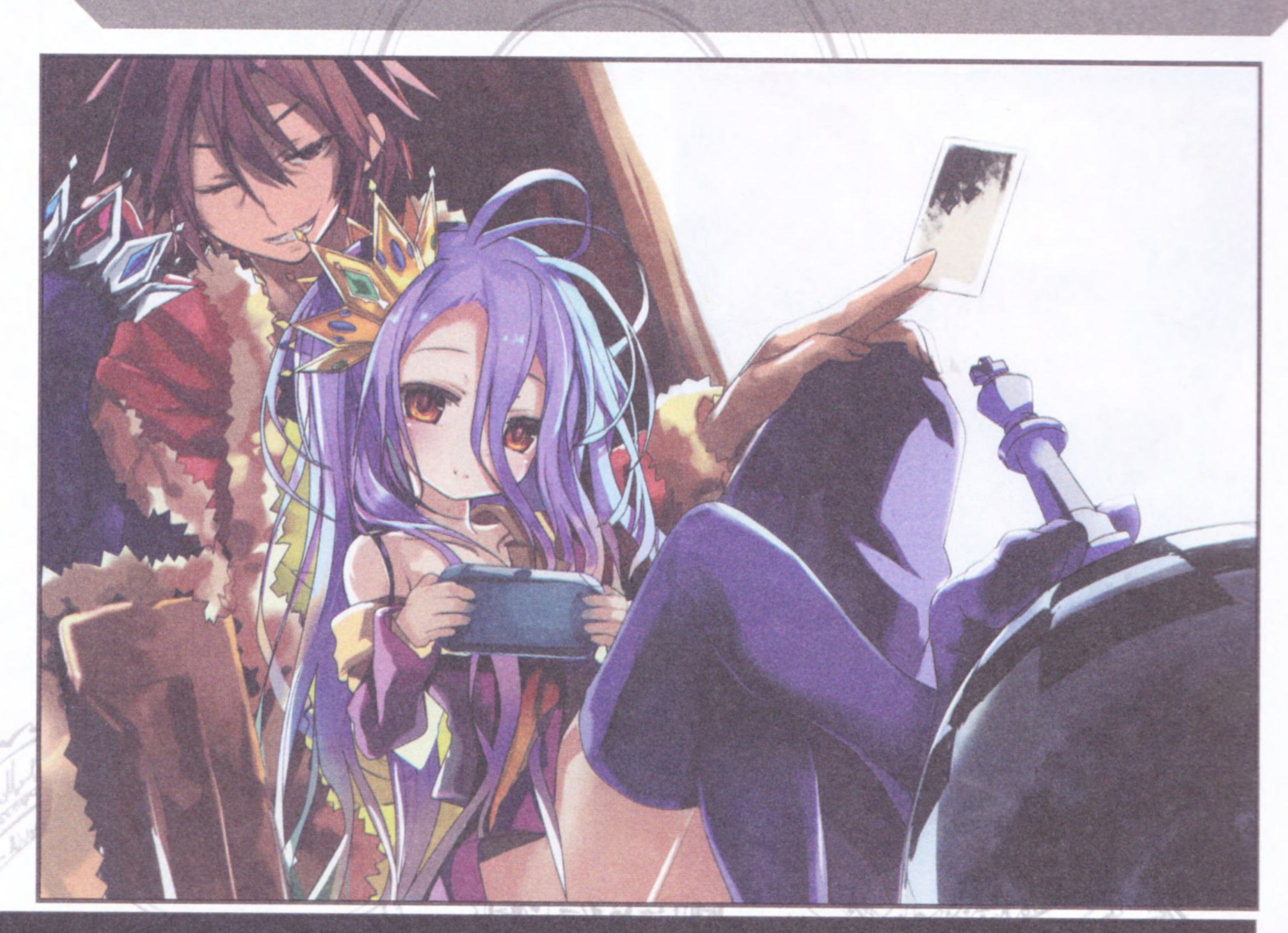
“你最后一次觉得玩游戏‘快乐’是什么时候？”

就在这样的她面前，出现了一位少年和一位少女。黑发黑瞳的人类种之王——空，和银发赤瞳的人类种女王——白。抚摸她的技巧超一流，随随便便说着“我们要赌伊纲的内裤”这种白痴一样的话，却有着恶魔般缜密的思维和谈笑间将她的爷爷与整个东部联合逼入绝境的话术。这样的人伊纲还从未见过。

虽然如此，但听到空和白提出与自己比试游戏的时候，伊纲在一瞬间就认定了他们是敌人。并进入了战斗状态——尽管年幼的她对政治并不太懂。也就是说，她的反应，是一位玩家看到有别的玩家想要挑战自己时的反应，换言之，是无关任何其他因素，单纯“想赢”的反应。

没错，这样的伊纲，内心纯粹如水晶，完全没有任何虚假的伊纲，正代表着空与白内心中对游戏，对胜利最原始的渴望，或者说是“最喜欢游戏”的那部分。这样的心情，时时刻刻都在为自己的国家和种族操心的斯蒂芙已经忘了。大战之后凭借压倒性力量在世界各地寻找答案的吉普莉尔并不执着，而只有伊纲，和来自异世界的空与白一样，对自己参与的任何游戏，无论怎样的游戏，都“不能输”。而这，不久之后大幅左右了伊纲自己和东部联合的命运，甚至也彻底改变了整个迪思博德世界。

正如小说里写的那样，伊纲将会后悔，自己听到了空说出的那句话。



「さぁ——ゲームをはじめよう」





这简单的一句话，恰恰预示了之后那场决定无数人命运的游戏的结局。随着游戏的进行，对空和白的评价越来越高，同时斗志一点点被激发到顶点的伊纲，最终爆发出自己最大的潜能，以“血坏”的方式战胜了他们。但就在她享受着胜利同时平复着因为爆发到极限而受伤的身体时，却被意想不到的敌人——从开场就几乎等于出局的斯蒂芙击中了。可以说，正是因为面对强大的敌人而兴奋，享受起游戏的同时把空和白还有吉普莉尔当作自己唯一的敌人，才导致了伊纲最后的败北，而这一切，空都预料到了。

这时，伊纲才意识到，自己的失败，意味着什么。东部联合在艾尔奇亚的一切，包括自己和爷爷，以及生活在艾尔奇亚的所有兽人种的命运，都在她失败的那一刻跌入了谷底。

面对这样的她，空却说：“你是因为玩得‘很快乐’，所以不知该如何是好吧？”

这一切，都在空的计算之中。甚至当空提出与自己再一对一决斗一次的时候，自己绝不会主动输掉的性格也被这个少年看透了。

然而，伊纲没有愤怒，更没有怨恨，她的心情，只是“不甘”。没错，面对自己第一次竭尽所能也赢不了的对手，她心里想的只是“下次一定不能输”，而且她知道，空并非是骗子或坏人，他只是和自己一样，为了胜利不顾一切的玩家而已。或许正如空所说，这是伊纲第一次感受到，自己在玩一个游戏——而这种感觉，已经证明了她是“站在玩家（空白）那边”的人。

和斯蒂芙还有吉普莉尔不同，尚且年幼的伊纲，并没有什么深谋远虑，也不会参与勾心斗角的政治，这样的她，从某种意义上可以说象征了空与白眼中迪思博德世界应有的样子。

除了这几位核心人物之外，NGNL（截止到目前）出现的所有角色，也都有着只属于自己的魅力。和空一样认定人类的弱小，却没有相信人类“可能性”的克拉米，最终通过和空白的两场游戏（特别是堪称小说中最精彩的战斗之一——赌上自身存在的黑白棋），理解并认同了空的想法，成为了最可靠的盟友之一；菲尔，奴隶身份的克拉米的主人，却也是她最好的朋友，为了她甚至背叛自己的国家，毁灭自己的种族也在所不惜，这份爱可以说是小说中最动人的感情之一；统一了东部联合并在短短半个世纪内就将之变成世界第三大国的巫女，为了做到这一切赌上了自己的全部，甚至包括名字，却始终未能忘却曾经的梦想，并把能让自己梦想成真的可能性交付给了空和白；第一个被创造出来的天翼种阿兹莉尔，满怀着对自己所有妹妹的爱，却始终无法像吉普莉尔那样从“不完美”的角度看待自己和世界，但在小说中目前为止场面最恢弘最有魄力的一场游戏之后，最终得到了空和白的拯救；布拉姆，吸血种之王，整部作品里目前除了空和白最有谋略的人，为了自己的种族能延续下去而将自身的智慧发挥到极限甚至到伤害自身的地步，然而最后还是以些微之差败给了空和白，并理解了两位人类种之王的真正目的；即使是作为搞笑角色出现的海栖种女王莱拉，也是一位得到了一切却依然无法满足，想要穷尽所有方法得到更多未知的，和全书的主旨并不相悖的少女。虽然受于篇幅所限无法一一描述，但可以说，这部作品里出现的每个角色，都是迪思博德世界里的一枚棋子，而每一枚棋子，都有着无可替代的地位和作用。正是因为他们，这盘棋局才会如此精彩，也正是因为他们，代表着最重要却又最弱的人类种棋子“国王”才能向着挑战神的棋局一步步走下去。



游戏玩家兄妹即使走进动画也不会逃之夭夭

BROTHERS WILL NOT ESCAPE EVEN IN THE ANIME

说了这么多，转回来说点题外话。最初编辑向我约稿的时候，我并没想到写这部作品。毕竟当时 NGNL 刚开始播出（什么，有人说我拖稿？谁这么说的，让他到我面前来！），原作也并非特别大众化的作品，或许没有太多人感兴趣。但从第二话开始，TV 版的人气就像火箭般蹿升，以至于到了编辑要求我“就写这个”的程度，所以才有了这篇文章。

当然，这并非抱怨，只是说明了 TV 版有多么优秀。说实话，作为原作党，我对轻小说改编动画是否满意一般只取决于对原作的还原度是否足够，而实际上，满足这一点的动画大多不会在没看过原作的人群中激起太大波澜——特别是那些原作并不以卖肉或卖人物为核心的作品。然而，NGNL 改变了这一切。

从原作党的角度来看，TV 版的还原度已经达到了精致的地步，甚至通过画面和配音将小说中不少重要场景的描绘升华到了更高的境界——比如国王选拔战的最终一局，图书馆的文字接龙，尤其是，“真不愧是你的祖父”这句感人至深的台词。

另一方面，即使对原作推崇备至的我，也没想到这部作品会如此适合动画化。这也难怪，我从没仔细想过榎宫老师本业是一位画师究竟有着怎样的意义。看过动画后再返回来想，原作中几乎所有让人拍案叫绝的篇章，都充斥着华丽的战斗，极富镜头感的情节，和能在脑海中轻易构筑出的人物形象与动作——这正是一位漫画家和插画家所擅长的。这也意味着，尽管是一部轻小说改编的动画，但改编它的难度和改编一部漫画并没有很大的区别；再进一步说，只要制作方能够忠实还原原作的情节风貌，就能创作出一部极富镜头感、人物动作流畅的华丽作品。

更不用说，原作的文笔，特别是人物的对话，充满了激情和张力，简直就像为声优的演绎做好了准备一般。最终让这一切得以实现的，是 MADHOUSE 认真而又敬业的态度。

将上面这些结合起来，成就了一部同样能被没看过原作的观众捧为佳作的动画——无论在日本，还是在中国。或者应该说，这大概是笔者印象中自『龙与虎』之后第一部原作党和动画党认可度如此一致的轻小说改编动画。这一点，对于看惯了 MF 改编悲剧的我来说，几乎同样可以算是一个奇迹——连『我的朋友很少』都没有达到的奇迹。



看了看字数，差不多到停笔的时候了。不[illegible]实话，对于这部作品，还有太多太多想说[illegible]话。特别是，想要畅想一下以后的剧情——[illegible]精种的最终结局会怎样？巫女的梦想究竟是[illegible]么？虽然还没真正出现但已经非常有存在感[illegible]精种会带来怎样的故事？令人颇为遐想的[illegible]种族们又会有怎样的动向？伏笔太多太多，[illegible]事走向的期待也越来越高，正如我前面提[illegible]，这种感觉是在其他轻小说中很难找到的[illegible]享受。我想，虽然从销量上看 NGNL 还不足以成为殿堂级作品，但在水准上，早已足够与它们比肩。

每一卷每一卷，榎宫老师都在不断超越，这个用游戏来定义的棋盘世界，究竟能达到怎样的高度？这种未知的感觉，正如空和白一步步向神的领域挑战的过程，让人怎么都无法移开视线。所以请不要离开，和我们、和斯蒂芙、和吉普莉尔、和伊纲、和巫女、和克拉米、和菲尔，和这棋盘上的许许多多棋子一起，见证这一切。

不游戏，无人生！▲

做有良心有品质的中式科幻动画

——专访 3D 动画『龙吟沧海』创作团队

■提供 / 小暖文化创意公司 ■责编 / 白石 ■美编 / 迷梦



『龙吟沧海』是一部由上海小暖文化创意公司制作的原创 3D 动画。动画的舞台设定在遥远的未来城市沧海，人类借助 AI 机械系统重建的世界。故事以一个侦探为线索，讲述了他为追寻妹妹失踪的真相而被卷入了一场人类和 AI 机械之间的斗争，一个始于远古的惊天秘密也因此被发掘。

本作的多位主创人员曾参与过『秦时明月』的创作，有着丰富的 3D 动画制作经验。在陆续曝光的细节以及海报中我们可以看到，『龙吟沧海』有着国内顶级的制作水准，场景和角色建模的精细程度让人惊喜，画面的光影非常丰富。细致的机械设定相信也能吸引到不少机械迷。下面就让我们通过 2DM 对动画制作团队的采访，来更深入的了解这部作品吧。









『龙吟沧海』作品的定位是怎样的？

其实我们一直想做自己内心真正喜欢的、好看的，并且有内涵的动画内容，当然首先是要满足那些和我们一样热爱 ACG 文化的青少年族群，然后让越来越多的人来喜欢中国自己的动漫。

为什么会选择科幻题材进行创作？

这个问题其实我们在创作初期做了很长时间的考虑，选择科幻题材一个是因为国内类似古风和武侠的题材已经很多，我自己也参与过许多这样的项目，像过去在做『秦时明月』时部作品，外国人一看中国就知道古风和武侠，这对我们的了解是不全面的，因此，我们团队讨论后觉得要尝试不同的东西，丰富国内动画的题材类型，改变目前国漫的现状，此外科幻这个题材也能借助 CG 动画的媒介更好表达它的效果。

从『龙吟沧海』的名字来看似乎不太像一部科幻剧？

这个其实是我们刻意制造出来的反差，一来我们希望通过科幻题材传达更多具有中国特色的东西，并且能够做到独树一帜。我们古代的历史故事丰富，但不能一味的去吃老本，所以我们希望能够引用过去的优势，通过世界观的设定和剧情的前后延伸将两者做一个很完美的结合，相信到时候你们可以看到，呵呵。

为什么会选择以 3D 的形式来制作动画？

其实，我们团队中的许多核心成员也有制作二维动画的丰富经验，并且我们相信在二维动画的领域也能够做到很好，但是我们想走出中国自己的动漫之路，不能总是跟在日漫的后面追赶，因此，最终我们选择了 3D 的形式，在确保不损害艺术性的同时尽可能的还原真实度，在这方面探索出属于我们自己的风格。

『龙吟沧海』会是一款完全写实的动画作品吗？

完全真实意味着艺术性的缺失，类真人的演绎让创作反而更显得狭小，因此我们更倾向于接近 7 分写实，这样在保证艺术性的同时，增加亲切感和代入感，同时我们希望剧中打造的人物形象将来可以在更多的领域和观众互动。

从一些曝光的画面来看似乎本片中的场景有两种不同的风格？

观众的眼光还是很独到，确实，我们的片中一种是类似老上海的风情街，有海派的文化底蕴在里面，另一种是未来繁华都市，象征着城市化勃勃生机的未来。在做这些设定的时候，我们其实这一代人正是经历着新与旧的交替，不断的去更迭，不断的去创新，这种更新的频率史无前例。而在我们面对城市机械化的扑面而来的时候，有些人选择了去缅怀过去，有些人选择了去创造未来，这都不矛盾，希望所有人在这种新世界里找到自己的生活方式，这本身就是一个新的时代特征。

接下来你们有什么新的动态？

接下来我们团队的目标还是踏踏实实的把内容做好，做一部有良心，有品质的国产动画给大家，让更多不了解动漫或者说不太关注动漫的人群也能来关注我们，关注国产动漫行业。7 月份我们也会参加上海 CCG 动漫游戏展，并且通过我们自己的展台第一次和大家见面，到时候也会公布我们的首款预告片，希望大家支持前来围观 ~ ▲







百合：

外表美丽却举止粗鲁的男人婆。个性直率，运动神经发达、爱好重金属和极限运动。年幼时父母因为卷入与 AI 机器人相关的事故意外双亡，因此改变了她的命运。身上有着连她自己都不知道的秘密。



莉莉安（LILIAN）：

沧海市的警察局的女性警员。性格真诚而且热情，偶尔也会有点呆萌。虽然躯体的大部分零件是人造代替品，但拥有完全独立的思维与个性，可以看作是完整的“人类”。具有比普通人类更强的技能与信息检索处理能力。


辻堂
海王
片瀬



■ 文 / 安莲 · 月炎蓝
■ 责编 / 如月千华
■ 美编 / orangec

『乒乓』是四月新番里一鸣惊人的一匹黑马。本来，大部分人看到题材和这样的作画风格，第一时间就会将它排除在扫番的列表之外，看都懒得看一眼。一开始会看这部动画的只有两类人，一类是汤浅政明的粉丝，另一类，是冲着“这样的题材，我大天朝选手在里面肯定是大 BOSS 啦”的自豪心态想去感受一下国球优越性的人。而在看了第一话后，后者大多和前者成为了同一类人——peco 被孔文革虐傻，观众则被汤浅政明的镜头语言震呆。“表现力”这个看起来略显抽象的词汇，被汤浅政明具象化出了两只脚，在画面里蹦蹦跳跳的，让你无法阻挡。

汤浅政明这个带着魔性的天才，是日本动画界最“挑人”的动画监督之一，对不上电波的会对他的东西完全排斥，一旦对得上电波，他随便几个镜头就能把你完全搞定让你为之痴狂。也因此，他一直都是被装逼犯挂在嘴边嚼烂了的监督之一。

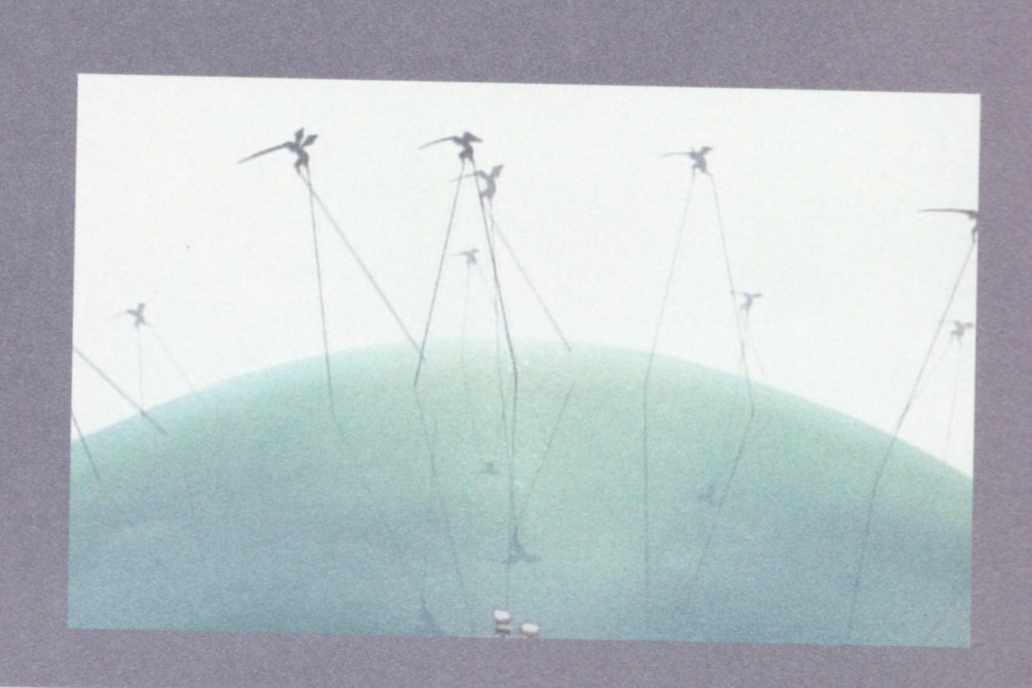
汤浅常说，自己画得不好，但这种“不好”，反而形成了他独特的个人风格。他就像笔下的画一样，是行走在边缘的异类。对于顶礼膜拜者而言，看似遥不可及的他，一直远远地在云端之上，编织着瑰丽的幻想给凡人看。但他编织的每个梦，其实都是最浪漫的玫瑰色。

也只有汤浅做的出那样的气魄。

作画监督出身的监督，作品里总有一份天马行空的写意在，倘若说作画亦如诗歌有婉约派和豪放派，那汤浅政明毫无疑问是豪放派的代表人物，粗粝的线条如草书般在镜头前乱舞，让你的眼睛甚至没有眨一下的空隙。人设永远是汤浅政明作品的拦路虎，可一旦你真的去接触这些作品，才会发现，这样的动态感，只有这样“不美型的画风”才能 hold 住。

可如若要概括汤浅政明作品的特性，那毫无疑问是浪漫主义。

汤浅政明的作品里，“情”字总是触动人最深的要素。『猫汤』里有带着生活没有自理能力的姐姐四处奔波死里逃生的小猫，『mind game』里有抹着口红的老头被推到西的面前却始终还是没能好意思将话说出口……到了 TV 动画这样大篇幅的舞台之中，汤浅政明对于感情这东西，又有了更充分的发挥余地。



『兽爪』致命的“罗曼蒂克”

DEADLY ROMANTIC

在『mind game』的 2 年后，汤浅政明终于有了自己第一部自编自导的 TV 动画『兽爪』。

现在看来，即使作为在付费民营电视台播放的动画，『兽爪』在情色和暴力方面的尺度也是很大，直逼里番。与其说这是一部日本动画，不如说从它这样滚起床单来电光火石的自由狂放系作风更偏美式一些，整个动画就像是浓墨重彩泼在纸上的墨迹，观众自己都能在看的时候感觉到汤浅政明玩得有多开心。公路片加单元剧的结构，每话开头带点黑色幽默的食人兽小段子，电影级的镜头运用，全都让『兽爪』有着一股超凡入化的气息，轻易就能超越人们对一般 TV 动画的固有认识。

兽爪的故事其实相对简单，女主角由香是有人类外表的食人兽，男主角俊彦是专门猎杀食人兽的组织愧封剑的领导接班人，两人在机缘之下一见钟情。然而俊彦的父亲被食人兽所杀，由香被列为嫌犯，于是俊彦拉着她踏上私奔之路。在俊彦不在的日子里，弟弟一马继承了愧封剑，却被整起事件的幕后黑手一步步蚕食组织，并摧毁了人生。

这样一个简单的故事，却被汤浅政明堪称出神入化的表现力给拔高了数个量级。

如何表现一见钟情？一般的动画给主角双方一个目不转睛的凝望，配上抒情的音乐就完事了。『兽爪』则是以俊彦的视线为第一视角，用连续对由香的面部特写表现俊彦对由香的痴迷：整个过程镜头始终对准由香的面部，但观众却可以通过由香的视线移动方位、表情、头部的转向推测出她脱下降落伞、听到别人的呼唤、离开海滩走到路边的车子旁、然后上车对俊彦回眸一笑的全过程。

如何表现男主角的魂不守舍？一般动画会让男主角夜不能寐然后时不时切换到女主角的画面，『兽爪』干脆让男主角早上起床后见到的每一个人都顶着一张由香的脸。

如何表现情难自已？磅礴的大雨，猛烈的心脏鼓动声，狂奔到海岸边喘着粗气的两人，从观望、到靠近、伸出手、十指交握、再到拥吻在一起，全程甚至不需要一句台词。

汤浅政明对恋爱的刻画并不细腻，反而有些简单粗暴，但他就是能让这种“莫名其妙的爱情”显得相当有说服力，让观众自己也跟着不能自持。

可如果你以为这是一个单纯的『罗密欧与朱丽叶』式的故事，那就大错特错。这个故事里，

YUASA MASAAKI

a abstractionism animator





真正令人动容的既不是罗密欧，也不是朱丽叶，而是在故事角落里被忽略的配菜。不如说，这些配角的待遇，过于残酷了。

傀封剑里有一个其貌不扬的胖子，爱上了一个在风俗店工作的女食人兽，本想复刻一遍男女主角的爱情大逃亡，可他这次壮举换来的，是太阳升起后，岸边凳子上自己那颗孤零零的头颅以及女孩留下的一句“你真是个好人”。

这个故事似乎已经预示了全片所有角色都跳不出“不是主角就没有奇迹”的现实桎梏。

若说俊彦是全剧集主角光环于一身的中心，他的弟弟一马，就是全剧的悲剧中心。他无论怎么努力都无法争取到被父亲视作继承候选人的机会，一切永远都是他那个一到关键时刻就拉肚子的大哥的，从家业到女人。终于，那个看似众望所归，脑子里除了剑术别无他物的大哥被女人迷惑得私奔了，父亲被杀，他终于有机会大展拳脚，一个人扛起整个傀封剑，可是血气方刚又能力不足的他开始被反派大叶利用，于他，从这里起，似乎事情从未朝好的方向发展过。

对于这种类型的角色，可能会变成敌对方、可能会误入歧途，但他没有。那么重新和大哥一起并肩战斗？可他也没能有机会。这不是少年漫。

对他而言，人生是如此讽刺的一件事。他把全部时间都用于研究如何对抗食人兽上，结果自己是食人兽的孩子；他为了不吃人而打电话让组员拿刀上来砍了自己的手，结果却控制不住吃了那个人；他想振兴家业，最后却眼看着一起并肩奋斗的人一个个离开只剩他孤零零地坐在道场；他喜欢利江，利江却始终对他的哥哥念念不忘；他想利江永远陪在自己身边，利江却为了陪在已经开始食人兽化的他身边，去装了兽爪，被大叶利用致死，然后面对利江的尸体，他却又控制不住本能，吃了自己最爱的女人；他想找大叶复仇，却轻易被打败，他被砍下的兽爪怨恨地去追咬大叶，却被大叶同化……他的身上从来没有奇迹，没有主角威能，直到最后，只能留下一句不甘心的“情けない”。

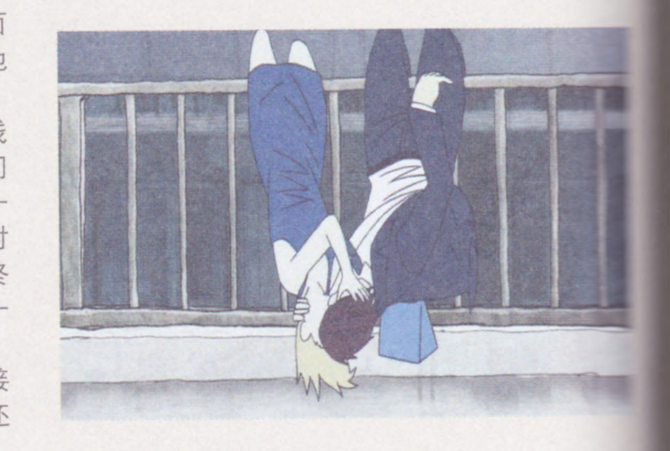
一马只是个想要证明自己的凡人，想从利江和哥哥的保护下走出来却没有外挂可开的凡人。他并不弱，从开发能力来说甚至可以算是天才级——他只是成为了在第一轮就碰到冠军的悲惨选手。

而利江，自小时候被俊彦送了一个玩具戒指以后，心就永远被他牵住。他们会结婚是整个组织的默认既定事项，她却只能眼见着俊彦爱上别人并私奔。为了守护住傀封剑，她带着那个玩具戒指抱着决心去找大叶，被砍去双手装上兽爪。最后，正是这条戴着戒指的断手，卡住了自动门，成了俊彦和由香逃离的关键——一直到死，她的身体依然为俊彦而奉献。她甚至来不及知道，自己那个不擅长表达感情的父亲其实未死，不知道即使这么多年过去了，只要对着他将利江的故事书摊开，那不管他当时情绪有多癫狂，都会立刻冷静下来开始读上面的故事，就仿佛利江还是那个小女孩，还在他的身边。

『兽爪』的唯一遗憾之处，就是暴露了汤浅政明初次全权负责TV动画时控制力不足的问题。一如男主角砍食人魔时的惯常情况——一路行云流水干净利落身手敏捷，结果在要给对方致命一击的时候，自己肚子疼了。整个最终话有种疾走到最后暴走失控的势头，这也是一部分人称之为烂尾作的理由。

也许是因为这对情侣的私奔之旅实在直接或间接地导致了太多人付出代价，汤浅最终还是给了他们一个温暖的结局。但对观众来说，这边小两口一路调调情，闹闹别扭，上上床，最后生了娃一家三口其乐融融，外面的人却一个个走上末路，心里面实在多少还是堵得慌。

不过，『兽爪』之前的惊艳已经足够拉回结尾损失的分数，当一部动画的大部分时间的表现都如此杰出，那么即使结尾有些差强人意，也是完全值得被原谅的。



『海马』魔幻现实主义

MAGIC REALISM

『兽爪』时隔两年后，汤浅吸取了上一次的经验，推出了更为成熟、更富想象力的原创动画『海马』。汤浅政明曾经表示，『兽爪』的结尾其实犹豫了很久才最终决定，『海马（Kaiba）』则是一开始就想好了结尾。这也使得『海马』尽管后半程差一点又混乱起来，但这一次，结尾被妥善地“收”住了。

如果说『兽爪』是一部特别成人化的作品，『海马』乍一看，则是完全相反的气氛：子供向的人设，完全架空的幻想世界，富有童话色彩的故事。不过，即使人物圆滚滚了起来，故事内涵的承载量却呈几何上升。

『海马』得名于大脑中担当着关于记忆以及空间定位作用功能的“海马体”，整个故事也围绕着记忆展开。『海马』的故事发生在一个人类的记忆可以脱离肉体被储存的世界，有钱人将记忆储存在芯片里，更换自己想要的身体，穷人通过将身体卖给有钱人来换钱，自己则使用廉价的肉体。在穷人和有钱人居住的区域中间有一片电解云将他们隔绝开来，穿过这片云就会丧失记忆。故事就讲述了失去了记忆的主人公kaiba如何凭借脖子上项链里恋人的照片这一唯一线索，一步步找回自己记忆的故事。

整部动画的一开始，观众通过失忆的主人公看着这个未知的陌生世界，就和kaiba一样摸不清头脑，kaiba逐渐认识这个世界的过程，也正是观众认识这个世界的过程，到最后，你会发现一开始你不能理解的那些的细节，都是很大的伏笔，从故事的角度来说，整部动画的完成度非常高。

『海马』的前期依然采取了类似『兽爪』那样的“公路片+小单元剧”的形式。kaiba从失忆中醒来后，身边只有一个名为“咻咻”的不明生物。他碰到一个自称波波的少年，少年向他介绍了这里的情况后，把kaiba的身体卖掉让他偷渡登上了飞船，同时，kaiba的记忆被转移到了一个不能说话的玩偶里。在偷渡客的身份被宇宙船的保安官帕尼拉发现，并被后者追捕的过程中，kaiba降落在一个星球上，得到一位名为kuroniko的少女的帮助。这是kuroniko拥有自己身体的最后一天，她打算卖掉自己的身体，好让自己的母亲以及弟弟们过上更好的日子，她告诉kaiba，妈妈对她很好，即使很穷却还是给她买了一双漂亮的鞋子，为了能养活大家，还卖掉了自己关于音乐和书籍的记忆，做出了许多牺牲。她说，自己的记忆之后会被运回家，等家里人以后有了钱，就能再给她买一个身体。在与kaiba分开后，她去接受“处理”，但对方为了防止她中途变卦，直接将她的记忆提出后扔掉了。随后，咻咻为了帮kaiba脱困，在逃离追捕时将kaiba的芯片塞进了kuroniko的身体里，就此，kaiba就开始以可爱的女孩子的身份旅行了。

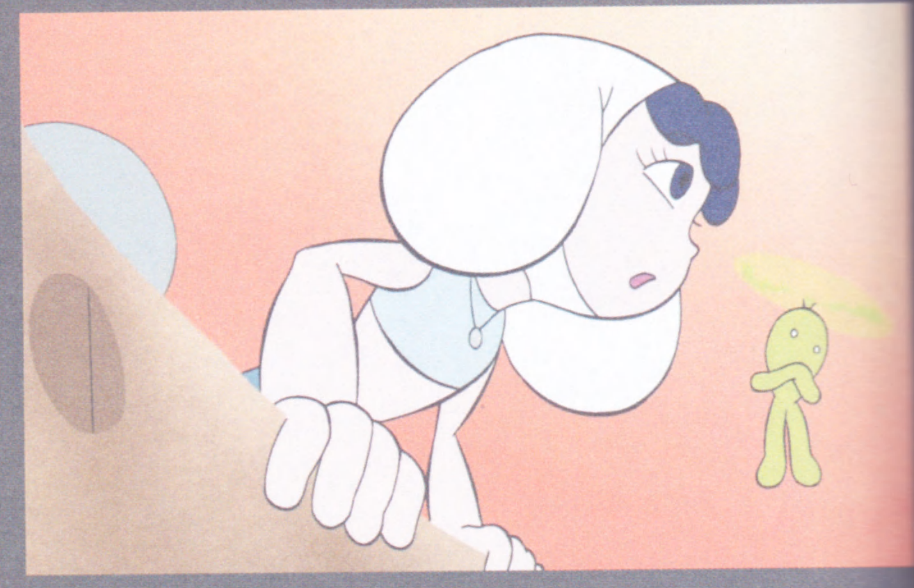
kaiba得到kuroniko身体的这一话，后来成了『海马』著名的催泪“神回”——事后，kiba回到kuroniko的家，却听到她的母亲正和弟弟们庆贺终于摆脱了kuroniko这个负担，过上了好日子。如果故事到此为止，那汤浅就不



YUASA MASAAKI

a abstractionism animator





是汤浅，而是虚渊玄。

有了钱的母亲，买回了自己关于音乐和书籍的记忆，上床休息，kaiba 借此机会，潜入了她的回忆。原来 kuroniko 是她姐姐的女儿，姐姐病逝后，她独立一人支撑起抚养 kuroniko 的重任，为此她失去了双手，只能用机械肢代替，为此，她从曾经貌美如花的少女，渐渐被生活摧残得苍老，曾几何时，她和她的儿子们也与 kuroniko 一起努力过、幸福过，直到她卖掉自己的记忆，也失去了对 kuroniko 的爱。她不再是那个即使再穷也要给 kuroniko 买漂亮鞋子的好妈妈，而变成了将之视作负担，活在怨恨里的女人，如今，以 kuroniko 的身体为代价，她的记忆和爱都回来了，kuroniko 却再也回不来。醒来后，恢复记忆的她回忆起当年和姐姐还有 kuroniko 一起弹钢琴的快乐岁月，现在却已经只能独自弹着同一首曲子抱憾痛哭。

这场悲剧，其实也是千千万万个悲剧的原型。波波的母亲为了他卖掉身体，把记忆放在机器人里继续工作赚钱。为了能让母亲过上好日子，波波加入反抗记忆剥削、为打倒操控记忆之王 warp 而建立的组织“一想团”，却一步步被利用、被控制、被野心吞噬，他面对母亲却不能相认，还下达“处理掉”的命令，直到他终于登上“王位”之时，母亲的记忆芯片被他失手弄掉然后报废，那个一直陪在他身边，小时候会边吃东西边说着“最喜欢波波了”然后把嘴里的食物漏一地的可爱少女 cheki，也已经因为他的命令失去了记忆，变成了只会服从的仆人，就连一直默默暗恋他的 sate 也对他寒了心表示不能再追随他——当初那个会因为不好意思而揉着鼻子的少年牺牲了一切，终于得到能让重要之人幸福的权力之时，已经只剩下自己一个人了。

当然，这一次，爱情依然是『海马』的重要元素。动画前半程用来诠释爱情的，却是那个保安官帕尼拉。帕尼拉几乎是个找不到优点的人，他以丑角身份登场，相貌丑陋、贪婪自私、冷酷无情，但这样一个人，却是彻头彻尾为了爱情奉献一切的类型。虽然他贪恋的不过就是 kuroniko 这个肉体的美色，但他非但没有为了将这个美少女占为己有而强取豪夺，反而纯情到近乎痴傻。他会为了 kuroniko 的一句“在这里等着”，就真的拿着冰淇淋站在原地一动不动直到天黑了下雨了也不挪一步；会为了 kuroniko 而甘愿担上叛徒的罪名，被取消保安官的资格；会为了帮 kuroniko 逃亡暂时放弃攒钱给妈妈买身体的梦想。kuroniko 说得一切帕尼拉都信，讽刺的是，他却一直不知道，从他见到 kuroniko 并一见钟情的那一刻起，kuroniko 的身体里就一直是他在追捕的叫 kaiba 的少年。大家都知道，这样的角色，为爱牺牲只是时间问题，但汤浅却还是把俗套做出了特点——在意识到自己要死在这里之时，帕尼拉拔掉了 kuroniko（其实是 kaiba）的芯片，并吻了她，然后发现直到最后一刻，kuroniko 依然紧紧地抿着嘴不愿意接受他。是的，她从来没有爱过他，他也早就清楚这一点，但即使这样，他依然愿意为她牺牲一切，这就是帕尼拉的，没有回报，毫无意义，可笑又可悲的爱情。

kaiba 和 neiro 贯穿全片的爱情，虽然直到动画的后半段才终于浮上水面，但感染力却一点也不差。在动画的中段，在女孩子身体里的 kaiba 和在通过男性身体行动的 neiro 曾有一次短暂的相逢。彼时，无论是观众还是 kaiba 都不知道对方就是项链上的恋人，neiro 也不知道眼前这个少女身体里的男人是谁，可他们却依然被不可遏止的相互吸引。neiro 甚至差点在夜里用男人身偷吻 kaiba，当时她自己的解释是进入异性身体后的性别辨识错位，后来大家都知道了，这就是所谓的“真爱辨识力”。动画对这个场景处理的独到之处就在于，大家都清楚这么两个突然以异性身体相逢的人之间忽然就有接吻冲动是很突兀的事情，况且 neiro 彼时还是个印第安壮汉造型的肉体，和 kuroniko 的身体怎么看都不搭，可当这个身体伴着猛烈的心脏震动声喘着粗气靠近 kuroniko 的嘴唇时，还是会让人被这个场景的颠错的感染力和野性所吸引。

kaiba 和 neiro 的爱情套路同样也是相反势力的两人相爱，kaiba 正是 neiro 所在的一想团想要打败的王“wrap”，不同之处在于，kaiba 对 neiro 动了真情，却因为被人暗算，在跌入电解云时失去了记忆。neiro 被波波带走，修改了记忆，以为波波是自己的恋人，失去了关于 kaiba 的全部记忆，成了被利用的复仇机器。波波的同伴、暗恋 neiro 的 kichi 偷偷将 neiro 的真实记忆备份在了咻咻身上，所以 kaiba 一直在寻找的 neiro 其实就在他的身边一直守护着他。另一个 kaiba 的守护者，就是每当 kaiba 遇到生命危险时，就会突然窜出来救他的鸟。起初这个鸟显得相当令人摸不清头脑，直到最终话，观众才会知道，其实这只鸟是 kaiba 的母亲。kaiba 一直以为母亲曾经给自己送毒酒是想要自己死，却不知道母亲为了保护他，给他的毒酒并不是致死量，却因此受到惩罚，被拘束在鸟的身体里，并且以鸟的身份一直暗中保护着他，直到在这个过程中被射杀。

所以，在这场看似孤独的旅行中，kaiba 其实一直被爱和关怀着，

终也是因为意识到这些，他成功抵制住了自己脑子里的负面情绪，阻止了吞噬一切记忆的植物海马吞掉这颗星球，迎来了一个终于让人感觉温暖的大团圆结局。

汤浅政明在『海马』里把自己的想象力充分发挥到了每一个星球的布置上去，眼花缭乱以及色彩斑斓的程度都与『mind game』有一拼，这让『海马』的画面不如『兽爪』那样热烈奔放，却依然透着别样的风味。其实，万变不离其宗，再多的表现手法，再缭乱的色彩，再令人目瞪口呆的想象，汤浅在这个故事里想要传递的核心，依然是一个“爱”字。sate 为了波波不惜出卖弟弟 kichi 的爱，kichi 为了捡 neiro 不要的玩具而被炸死的爱，啾啾拼命将 neiro 的记忆吞进肚子里的爱，还有无数个小单元里那些让人叹息的爱，这部作品值得细细分析的内容还有太多……不过就汤浅政明自己的说法，“观众看得时候觉得开心就好了”。

毫无疑问，看到『海马』最终话 ED 的最后啾啾停在 kichi 身上将他的记忆送回去，kaiba 骑在鸟身上招手的片尾卡，观众的心情肯定是要比看完『兽爪』治愈一些。

『四叠半神话大系』

阿宅自助手册

OTAKU SELF-SERVICE

『四叠半』是汤浅政明的第一部改编动画，同时也是他目前为止最受欢迎的一部动画。这次有了森见登美彦的原作基础，『兽爪』和『海马』时期剧情上碰到的问题得以被避免，让『四叠半』反倒成为了汤浅政明第一部结尾压胜过开篇的作品。

改编动画与汤浅纯粹自己全包全办的制作模式完全不同，必须要兼顾原作的风格，考虑到如何将文字以适合它的形式展现在画面上。对于汤浅来说，这其实是一种戴着镣铐跳舞的行为。所以，『四叠半』恰恰是汤浅所有动画里，个人风格最淡的一部。他将自己以往的张狂和鬼马控制得恰到好处，让一般观众在观看『四叠半』时能完全投入到故事本身，而不会让画面喧宾夺主。

大部分森见登美彦粉对『四叠半』堪称大刀阔斧的改编都持肯定态度，这也证明了汤浅政明已经达到能将自己的特色收放自如的境界，不过相对的，汤浅粉对『四叠半』就不一定会满足，大家期待的“狂放派玫瑰色校园生活”并没有如期登场，汤浅反而意外地走了一条相对中规中矩的路。就连『四叠半』人设，也是目前为止最“正常”的一部，尽管还是和美型无缘，起码不至于让小学生看到片段截图时脱口而出“这什么鬼”。

以汤浅政明的一贯水平来说是中规中矩，可和一般的动画相比，那依然是先锋。就像『四叠半』虽然已经是汤浅政明知名度最高的一部动画，却依然只能算是“冷番”中的“热门番”。

『四叠半』的故事是汤浅所有动画里最接地气（动画宅）的一部，加上最后两集的表现出众，毫不意外地成为了最能博得阿宅共鸣的作品。男主角“我”代表了无数个害怕踏出改变的“关键一步”、始终蜷缩在自己的四叠半大小的空间里、不愿面对现实的人，整个故事就讲述了“我”是如何一遍又一遍地重新开始自己大学的生活，加入不同的社团，最后迎来同样失败而又被荒废的大学三年，直到最后，“我”终于愿意面对现实，活在当下，走出了自己的那座碉堡，迎接自信人生。多少个平行世界里求“玫瑰色的大学生活”而不得的“我”，一下子就胆敢说出“再没有比两情相悦更不值得一提的事情”这么不要脸的台词，走向了人生巅峰。

这其实正是这个动画的大部分观众，最渴望的未来。

无数看完这部动画的人，都认为男主角简直就是自己的写照：逃避问题、消极处事、将一切责任都推到他人身上、明明想要获得什么却不愿意去争取。对这种心态最典型的描写，就是第一话的开头。“师父”冒充自

YUASA MASAAKI

a abstractionism animator







己是管理姻缘的神，号称能帮男主角和女主角明石牵起命运的红线，男主角照着“师父”的吩咐于规定时间到了规定地点，对方却要求他主动去约即将出现在这里的明石。于是男主角一副上了老当的样子一边说着“这样不就是正面进攻吗？”，一边漂亮地搞砸了这个“良机”。

都说成功的人是善于抓住机会的人，而畏惧退缩的人也都一样，总是将一切交给命运。他们就像是男主那样，期待着只要“在某个时间走到某个地点”就能达成心愿，就好像根本不用努力，只要在对的时间出现在对的地方，就会突然有胸部很大性格温柔相貌拔群的美女发了疯一样的赶来倒贴，你要做的只是傻笑着接受——大部分人都和男主角一样平凡，没有过人的相貌或是厚度过人的钱包，当然不会什么都不付出就能遇到这样的好事。

每一话必然出现的占卜婆婆，和大部分神婆一样都秉持着先把你捧开心了再让你听她说一堆似是而非的话接着问你要钱的占卜王道服务流程，那句“要抓住时机”，更是废话中的废话。这样理所当然的道理，没有人不懂，微博上泛滥的心灵鸡汤早就把每个人该做的事情轮了 N 遍，但看得人除了嗯嗯点头转发后，还是该干嘛干嘛。

实际上，本来这些看起来像放屁的预言和建议，就是世界的游戏规则。除了这些，你指望能听到什么呢？“在满月的 23 点 03 分对着月亮做金鸡独立状三秒后天上就会掉一袋钱下来”？男主角总指望着换个选择，人生就会不同,但『四叠半』却显然是“性格决定命运”派，只要根本上不改变，那命运也不会按照你的选择改变。

和原著不同,『四叠半』的动画 LOOP 出了数个时间分支，每条分支里男主角都在与明石不断错过，他浪费机会的才能有时实在令人恨不得想抓着他的脑袋往墙上砸几下，可当大家以为这又是一部『漫无止境的八月』，以为每集都会重复着差不多的内容，这个故事的结尾却玩了一出漂亮的先抑后扬——某个选择宅一生的时间线里，男主某天醒来发现房间的一切出口都通往另一个一模一样的房间，他就这样不断在房间里旅行，看着属于不同时间线的自己的房间，感受自己当时的生活，终于在最后找到了“抓住时机”的勇气。

当男主角终于走出那个无限延伸的屋子时，观众自己也会觉得仿若得到了灵魂的解脱。

『四叠半』虽然深度或许不及『海马』，惊艳程度也比不过『兽爪』，可它的立意，或者说对 OTAKU 的影响却是最积极的。对大家来说，或许我们并不像主角那样好运，有一个只要抓住软软熊就能得到的“明石”在等着，但生活中还有许多其他需要抓住的东西。

与其在房间里痛哭着找不到出路，不如仔细观察，通往出口的钥匙，或许就在你的头顶。

『乒乓』站在漫改的“巅峰”

TOP OF COMIC ADAPTATION

以『乒乓』这次动画化的质量，跻身日本漫画改编动画中的巅峰梯队是必然的。它注定成为那种“非主流”神作，偶尔在有人询问有什么值得补的片时，才被小部分群体拿出来念叨一下。十个看完『乒乓』的人里有八个会去向周围的人推荐，但他们推荐的对象里可能只有一两个最终能看完它。一般人第一眼决定是否看一部动画的理由无非是画得好看，剧情搞笑或是有噱头，而这些能吸引到人观看的资质『乒乓』都没有，这向来是汤浅作品的特征，但他这次做得更彻底一些——奇奇怪怪的写实化的脸，偏门的乒乓题材，甚至连个女主角都没有。这样的作品的确太容易被错过，同时被错过的，还有“能看到这样一部动画真是太好了”的感动。





若是你看过『乒乓』的原作，就会明白，这样的作品如果能被动画化，那也只有汤浅政明能搞定。如果你先看了动画，再去看原作漫画，你会更惊讶——这简直就像是松本大洋自己担任作画的结果。

实际上，起初汤浅政明并不想接下这个活，因为在他看来，松本大洋的漫画已经有很高的完成度，再做成动画简直是多此一举，不过，他最终还是接下了这份能将自己喜爱的作品“画”到屏幕上的工作。动画细致到每个漫画格子的惊人还原度，让所有人咋舌，而汤浅对整部作品的解构和重建能力更是令人惊叹——他能力的上限，真是估不到。

『乒乓』的原作漫画仅有55话，却是松本大洋的代表作之一。看『乒乓』原作的感觉，就像是看一场节奏紧凑的乒乓比赛，干净利落，让人心神激荡。汤浅政明在动画里，费尽心思地将这种藏在方格里的节奏铺开给观众看，几场比赛都足够成为教科书级的作画范本，难以想象还有谁能做得更好。

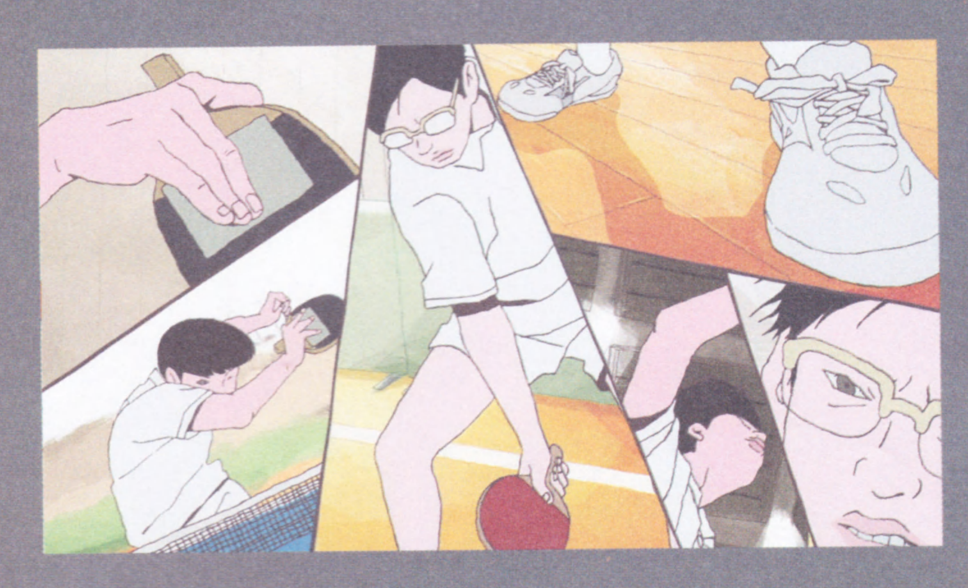
对于不熟悉原作的天朝观众来说，根据『乒乓』这个标题推测，八成会得出这是一部“YY强国”式体育漫的结论，它的真实感和对细节的细致刻画，的确让它成为了体育漫画中的杰作，原作精致到将每个球的运动方向都仔细地画了出来，汤浅也将这种真实感和动态还原到动画里，让画面呈现出无与伦比的跃动感。可无论漫画版还是动画版，真正得以令人铭记在心的，还是对“情感”的刻画。通常体育系里热衷的“拼上一切努力”、“燃”、“友情和泪水”这里全都有，但其表现的本质却完全不一样。

『乒乓』的故事发生在一所普通高中的乒乓球部，这一届部里忽然出现了两位天赋异禀的选手，一个是从来面无表情对胜利毫无欲望的月本，另一个是天资过人但有些狂妄自大总是缺席练习的星野。同一场球赛，疏于锻炼的星野早早败给了童年玩伴、曾经的手下败将佐久间，而月本则差点连作为人才引进的中国选手孔文革都打赢，成为黑马。星野就此开始自暴自弃，放弃了乒乓。而月本则被教练重点培养，可他心中一直等待着那个“乒乓英雄”的归来……作为体育系漫画，这看起来似乎不算是多么别具一格的故事，实际上整部漫画的五卷内容不过也就是训练以及两届比赛，没有一点拖沓的戏份，这反而让作品里现实的残酷和绝情指数直线上升，强手的一朝下马，无天赋者的放弃，再努力都无法战胜“天赋”二字的无望，以及月本和星野最后那场被留白的决战……它不是那种能让你看完后充满了昂扬斗志的漫画，相反，视对结局理解方式的不同，有很大程度上你看完后心里会堵个几天。

对此，汤浅有自己的解读。如果说漫画版的『乒乓』是致郁，那动画版就是治愈。在汤浅的动画世界里，『乒乓』里的每一个人都得到了救赎，包括『乒乓』之外的观众。

YUASA MASAAKI

a abstractionism animator





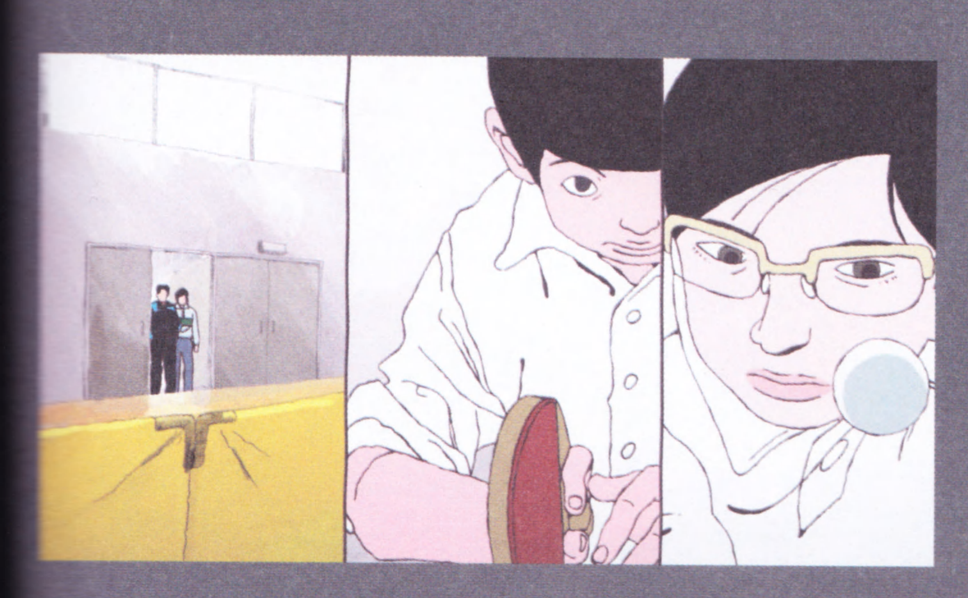
从漫画到动画，汤浅的改动方式是将漫画的整个叙事节奏拆开，主时间轴不变，回忆部分的线索和事件重新整理再替换插入的时机。根据之前的访谈，这一回汤浅那个“喜欢跑去刻画主角以外角色”的“使用偏好”仍在，动画对这些角色的“添笔”以及对星野训练的删减，曾一度让不少原作党担心后续星野的崛起失去说服力。但这次汤浅 hold 住了，他做到了让动画中期是出色的群像剧，又通过出色的最终话重新确立月本和星野绝对主角的地位。像佐久间这样原作的完成度就已经非常高的角色，汤浅几乎分毫未动，但其他有发掘空间的角色，汤浅都大加发挥了一番，甚至原创了几个角色进一步诠释他心中的『乒乓』这部作品想要传达的核心。

变化最大的角色当属孔文革。这个日本动画里少见的真的找了中国人配音、全程大部分时间说中文的中国角色，不仅是正面角色，还是汤浅的正宗亲儿子。诚然，大部分人最初看『乒乓』都是基于“听说这片里有个特别 的中国人”这样的民族自豪感，虽然一大批小学生看到孔文革开始输球后就嚷嚷着要扔片，但平心而论，孔文革真的是整部动画里最受偏爱的角色。“乒乓”原本对孔文革来说，是那班飞往祖国但他却乘坐不了的飞机；未能成为祖国的顶尖选手，让他一直卯足了劲想在日本打出名堂，再重新换取回国被接纳的机会，可第一次志得意满参赛，本以为能秒掉日本众渣渣，结果先是差点输给名不见经传的月本，后来又彻底输给了高中生界的乒乓王者风间，这之后，漫画对他的处理仅仅是三言两语交代他开始学着融入，努力将自己所在学校的乒乓球队从弱队培养成强队，找到新的人生方向。动画则将这些进一步具体化，不仅增加了他对故乡和母亲眷恋的描写，在赛后又大费笔墨地刻画他如何逐渐和球队成员成为朋友，如何在异乡找到归属感，甚至结尾还给他原创了一个相当辉煌的结局。同时，那个渴望被认可，渴望回国，却屡屡受挫最终归于平凡走上“园丁”路线的悲情中国选手没有了，原作残酷的“天赋决定论”淡化了。当然吾等天朝观众也感到了无比欣慰。

乒乓对风间来说，则是不容失败的重负。动画给他增加了一个女友，表面上是增加了他的赢家指数，实际上却是以他的女朋友为切入点，将他的压力和牺牲更加具体化，家族的重负、父亲悲剧的阴影，近乎自虐式的训练，风间打球的不快乐，不用说也能看出。也因此，星野战胜他的那个场景，本来很容易被做成主角光环开挂，最后却有了乒乓英雄“星野”救赎风间的效果。风间原作那个归于平庸的惨淡结局也被汤浅温柔地抚摸成了“因为受伤而退出国家队”，比起电影版『乒乓』对这些让人惆怅的部分避而不谈的态度，动画这样温情又合理的处置方式，反而更令人长舒一口气。

其实，从原作的展开而言，整部漫画的走向多少是有点“非主流”的。它真的是一部单纯的体育漫吗？不，不如说这是一部“反体育漫”的作品。漫画里的角色们，不努力再有天赋都不行，但没有天赋，再努力都没用。比起所谓的“努力就会有收获”式积极向上的作品而言，漫画版的『乒乓』其实一直在试图通过一个有些冷峻的姿态告诉大家，将人生的一切都倾注在乒乓（或者运动）上是一件毫无意义的事情。依然有其它许多更重要和更值得珍惜的事情。胜者只有唯一的一个，大家能记住的，也只有唯一的那一个，不管你曾经多么辉煌，一旦你成为不了那一个，就会火速被遗忘。可对每个人来说，你的选择却远不止一个。体育运动、







在胜者的笑容背后，总有败者的遗憾，可『乒乓』里的角色，却是能带着这种遗憾和无力继续微笑的人。动画的结局，最大程度地填补了这种遗憾——周游各地最后流着泪发现自己即使曾惨败却依然最爱乒乓的那位路人选手；最后能坦然和旧友面对过去的蝴蝶君子；学会在高兴时就大笑的月本；嚷着“不能把乒乓当成一切”在打水漂失败时会咂嘴的风间；生了三个孩子的佐久间；在日本发展顺利的孔文革；还有笑傲国际比赛的星野……即使有遗憾，这种遗憾也被磨平了。胜负，从来都不是一切，但并非一定要以令人痛苦的现实来表现这一点。漫画里的决赛月本有没有让球也已经不重要，动画终于给了我们一个确切的答案，英雄，始终是个英雄，这个答案，才是完美的。

或许有人更欣赏会原作的残酷真实，不过，既然有了英雄这样的奇迹，我们为什么不将梦做得更美一些呢？动画版『乒乓』让我们收获了一部好作品，让所有人都被来自乒乓星的英雄拯救了，这难道不是一件好事吗？这想必是很好的。

结语

EPILOGUE

一般人们不知道该怎么形容某个不按常理出牌的家伙，都会搬出“鬼才”这个词来。光是动画界，被叫过“鬼才”的就数不胜数，而汤浅政明是少数完全担得上这名号的人。从艺术表现力上来说，他从未失手，从期待度上来说，他从未让观众失望，也难怪乎粉丝还会自己捐钱给他做动画玩票，由此诞生的『摔跤的罗密欧与朱丽叶』的风格或许也是汤浅政明的最好注解——一个永远色彩斑斓的、跃动着的、总能带给人们惊喜的、内心充满爱的抽象派行为艺术家。▲



骚年们，一起去海边

圣地巡礼吧！
——镰仓、湘南海岸的热力之旅

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 白石 ■美编 / 迷梦





提到湘北，我们的第一反应一定会是大名鼎鼎的“神奈川县湘北高中篮球队”，『灌篮高手』的主人公樱木花道、流川枫等人所属的这一支高中篮球队让中国的观众记住了神奈川，记住了湘北这个地方。而提到湘南，不能不让人联想起著名漫画家藤泽亨的代表作『湘南纯爱组』，这部讲述『GTO』中麻辣教师鬼冢英吉学生时代轶闻的暴走族题材漫画，与『灌篮高手』有着三个最大的共同点：首先两部漫画都选择了神奈川县湘南海岸线作为舞台；其次漫画的主角樱木花道和“湘爆二人组”都是不良少年；第三虽然以不良少年为主角，漫画风格却意外的清新，一个走热血励志的运动路线，一个则被冠以“纯爱”之名，在描绘年轻人的感情世界时，井上雄彦和藤泽亨两位老师不约而同地选择了直白豁朗的笔触，将少年少女们的青涩、热情、烦恼、痛苦、彷徨和成长都传递给了同样身为青春期少年少女的读者们，正是读者与角色之间产生的强烈共鸣才令多年来我们对这些作品仍然记忆犹新的原因。

其实细数以湘南为舞台的ACG作品不难发现，运动部活和不良集团是两个最常见的题材，前者有『灌篮高手』『全裸系游泳部』『南镰仓高中女子自行车部』『TARI TARI』，以及最近播出的『乒乓』；而后者则包括刚才介绍的『湘南纯爱组』『湘南暴走族』『辻堂同学的纯爱路线』等几部。如果再算上『海街diary』『侵略！乌贼娘』『钓球』『一周的朋友』这样的生活日常和情感剧，那么围绕湘南这个充满大海、沙滩、阳光、热力和浪漫气息的舞台的作品类型便大致齐全了。

湘南，是神奈川县相模湾沿岸地区的总称。虽然有湘南，但其实并没有所谓的湘北这个地方。这是因为其命名本身的含义决定了只有南而没有北。“湘”这个字给人的第一反应就是我国湖南省的别称，这也恰恰正是湘南一词的原出处。中国历史上在汉代、晋代、南朝和明代都曾分封过长沙国，南朝时在长沙国湘江以南有湘南县，这便是今天神奈川县“湘南”地名的出处。南朝时佛教在长江以南十分繁荣，尤其是梁朝梁武帝醉心于佛教，大兴佛寺。南朝佛教的活跃在隋唐时得以延续，兴起于隋末唐初的佛教禅宗通过日本遣隋遣唐的求法僧被带回了日本，至镰仓幕府建立时，禅宗被确立为保佑幕府的宗教教派得到长足发展，一大批禅宗寺院在靠近幕府所在地的相模湾沿岸修建起来，慢慢的以镰仓为中心的周边地区便被仰慕中国文化的日本人冠以“湘南”之名。“湘南”曾是禅宗南宗发源地的象征，故只有湘南之称，而没有所谓湘北。后来湘南的佛教文化随着镰仓幕府的消失而一度衰败，但现在镰仓仍可称得上是一个寺院林立的小小的“佛国”，闻名遐迩的镰仓大佛就是几百年来佛教信仰的象征。近代湘南的概念扩大到了整个相模湾沿岸，将旅游胜地藤泽、茅崎、江之岛一带的海滨浴场也囊括了进来，于是对“湘南”一词所传递出的感受也从以前的宗教胜地成了现在的海滨度假胜地。现在搭乘沿海岸行驶的浪漫的江之岛电铁就能自在地穿梭于湘南各景点之间，每年都有数以千万计的游客慕名而来，“湘南”甚至成了很多城市人心目中大海的代名词，所以很



多ACG作品定番式的泳装回将舞台特意放到湘南也就不难理解了。

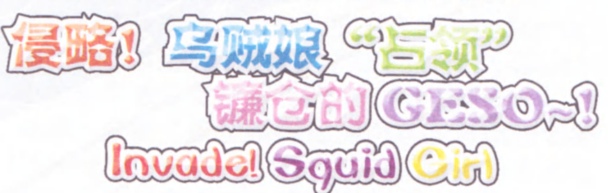


湘南，毫无疑问是一个圣地巡礼的热门目的地。整个湘南地区，从东至西依次是叶山町、逗子市、镰仓市、藤泽市、茅崎市、寒山町、平塚市、伊势原市、大矶町和二宫町，圣地巡礼的主要旅游资源则集中于镰仓市和藤泽市这两个地方。

镰仓市位于神奈川县相模湾东侧的三浦半岛上，北面接壤横滨市，西面则是藤泽市。镰仓市人口 17 万多，是一座典型的中小型旅游城市，也是一座有着 800 年历史的古都。

1192 年源氏一族的源赖朝就任征夷大将军，在镰仓首开幕府，史称镰仓幕府，被誉为日本第一个武家政权，至此这里便成为关东武士阶级的大本营。后来推翻北条氏建立室町幕府的足利尊氏、称霸关东的后北条氏、乃至以江户为根据地争霸天下并开创江户幕府的德川氏，其兴起的源头都可以追溯到镰仓幕府出现的那一刻，所以历来当地的豪族与当权武家对镰仓的保护都是不遗余力的，这也使镰仓得以保留下来数百年来古朴的风貌。现在的镰仓市虽然修建了贯穿市区的江之岛电铁等一系列现代化的交通设施，但包括鹤冈八幡宫、建长寺、圆觉寺、高德院等在内的一大批名胜古迹仍然保持着几百年前的样貌，安详地接纳着一批又一批游人们的到访。镰仓也曾以“武家的古都”的名义申请列入世界文化遗产，可惜一直没有成功。

说到以古都镰仓为舞台的 ACG 作品，其数量之多绝不亚于任何一座大都会。拍摄于十多年前的冈本伦虐妹原点作『妖精的旋律』，后藤圭二亲自执导的『诗片』，以及小林尽成名作『校园迷糊大王』都曾以镰仓作为取景地，但因为年代久远而逐渐被人遗忘。比较近的作品中百合硬核大作『青之花』、人气日常搞笑剧『侵略！乌贼娘』、冷门萝卜动画『SACRED SEVEN』、偶像题材手游广告片『GO!GO!575』这几部作品都可以确定是以镰仓作为舞台的。『青之花』的巡礼笔者以前已经做过，这次就着重选择『侵略！乌贼娘』和『GO!GO!575』这两部。

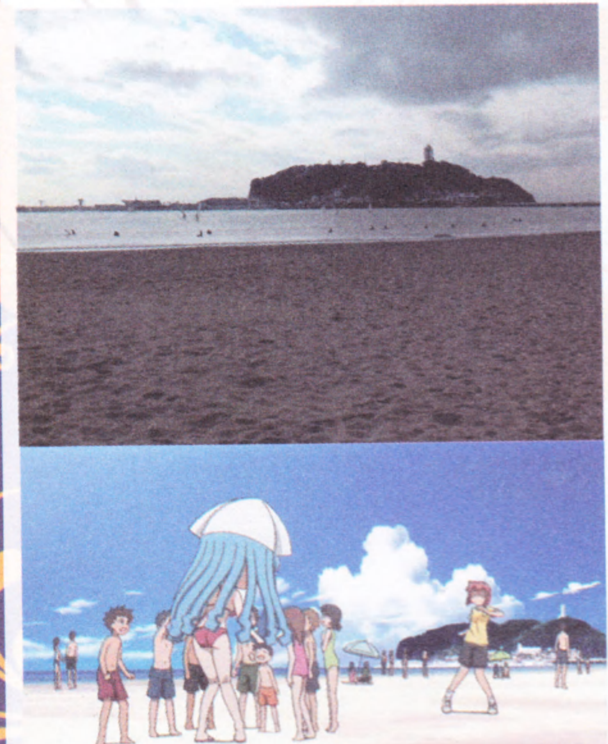


『侵略！乌贼娘』动画第一季播出于 2010 年 10 月，翌年同一档期播出了 TV 版第二季，虽然差不多已经是三年以前的作品，不过至今还是能给人留下深刻的印象，其中的原因除了乌贼娘乐天友善的性格，加上因脱离日常的生





▲被恶搞的由比浜站站牌



▲假乌贼娘出没的海滩就是片濑东滨海水浴场，远处便是江之岛



▲由比浜海滨无处不在的“侵略”



▲现实中看起来并不是很漂亮由比浜海滩



▲由比浜海滨无处不在的“侵略”

活常识而搞出来的诸多笑料以外，作为来自大海深处的“侵略者”，乌贼娘遍布于整个湘南海岸的足迹也带领观众们对湘南的美景美食来了一次更直观的盘点式的巡礼。以往一提到大海就会联想到湘南，那么让“来自大海的使者”来担任湘南海岸的旅行形象代言人恐怕是再合适不过的GESO~！

说起『侵略！乌贼娘』的创作经历，作者安部真弘曾透露说，漫画的灵感来自于专科学校时代他与朋友的一次旅行。出身于神奈川县的安部带着朋友一起去伊豆泡温泉，在旅馆品尝美食时想到了将海产品拟人化的点子，于是便有了说话带着“IKA”“GESO”的口癖，能从嘴里吐出墨汁来攻击对手，自称“来自大海的侵略者”但真实的目的是想唤起人们对大海的环保意识的乌贼娘。安部旅行的伊豆半岛位于相模湾的西侧，隔着相模湾可以坐望对面的三浦半岛，距离湘南海岸其实也就一两个小时的车程。伊豆以地热资源出名而不是海滩，所以要以海岸线作为舞台的话当然是湘南更合适。

作品中设计了一个叫“海之家 柠檬”的海滨餐饮小店，由相泽家两姐妹负责经营，这里便是乌贼娘登陆后“镇压”的第一个据点。现实中“海之家 柠檬”的取景地并不是在海滨浴场连片的藤泽市江之岛一带，而是在镰仓。笔者猜测可能是因为这一带游客相对少一些，而且岸堤后面就是成片的居民区，方便取景。

以镰仓的海滩为原点，『侵略！乌贼娘』的取景地向四周辐射，向西一直到达箱根町，一路上途径藤泽市的著名景点江之岛、进入静冈县来到之前提到过的安部旅行过的伊豆半岛上温泉都市热海，最后是箱根。往北可以一直到横滨市。而大量生活化的场景则是在镰仓市内的长谷、由比滨等地区的居住区里拍摄的。

镰仓市南部有一处著名的由比滨海水浴场（由比滨这个地名正是『我的青春恋爱物语果然有问题』中女主角之一的由比滨结衣命名的出处，东山大法好！），相传悲情英雄源义经的宠妾静御前被源赖朝抓到后被送到了镰仓，不久后静御前生下了义经的儿子，却被源赖朝残忍地遗弃在了由比滨的海中。由比滨是一片非常有人气的海滨沙滩，曾出现在著名的风景画浮世绘画家歌川广重的画作中，『诗片』、『妖精的旋律』和『侵略！乌贼娘』中海滨沙滩的取景都放在了由比滨，『妖精的旋律』中SAT队员板东在海滩上被露西削成人棍的镜头让人记忆犹新。不过十几年后，观众对于由比滨的印象已经完全变成了『侵略！乌贼娘』中乌贼娘与小伙伴们打闹嬉戏的欢乐场所了。

从动画第一季的OP开始，就已经有大量由比滨海岸的镜头出现。由于“海之家 柠檬”在现实中并不存在，加之沙滩和堤岸的识别度本来就不会很高，要锁定由比滨为动画的取景地只能通过车站、告示牌、背景建筑、远处风景等参照物来一一确认。通过对照日本圣地巡礼同好拍回的照片不难发现，由比滨一带的海滨其实远不如动画里画得那么漂亮，首先沙滩的沙子显得很黑很细，不是想象中干净的浅黄色，走在上面沙沙作响，攥在手里能感觉得出沙子颗粒感的那种热带沙滩。其次岸边的景致意外的有那么点煞风景，没有错落有致的精美建筑物，海岸线也没有江之岛那里的秀丽。记得剧中出现过一家叫“南风”的店，算得上是“柠檬”的竞争对手吧。由“搞怪发明家”大叔经营的“南风”坐落于江之岛的东滨海水浴场。店主童颜巨乳的女儿鲇美曾假扮乌贼娘，还被派到“柠檬”学习打工，从两家店的交流中可以得知其实“南风”的生意更好，年轻男女客人更多，实际情况应该也是这样的，青年男女想寻求搭讪或被搭讪当然更愿意去游客更多的江之岛海滨浴场。

在海滨浴场开小吃店是一种季节性的营生，淡季时就要关店，所以其实相泽一家过着紧巴巴的日子。好在相泽姐弟三人，以及剧中傻傻店员悟郎（不是某动作片男星），乌贼娘的朋友早苗、清美等人都居住在由比滨附近的住宅区里，大家都是抬头不见低头见的邻里，免不了要拍摄到很多生活场景江之岛电铁由比滨站、长谷站这两座车站，加上附近的一些交通要道路口是取景最多的地方，当然住宅区也是圣地巡礼中最吃力的部分，既难找又容易打扰他人的隐私。好在，『侵略！乌贼娘』在两季里恰到好处地安排了旅行回，让我们有机会跟着乌贼娘的步伐，借由她的眼睛来游览神奈川县和静冈县的一些风景名胜。



提到古都镰仓的招牌旅游资源，那想必应该就是林立的寺院和神社了，其中比较有代表性的当首推鹤冈八幡宫、高德院、建长寺和圆觉寺。联系到笔者上文中介绍过的湘南的由来，可知佛寺在镰仓名胜古迹中所占的是绝对的主导地位。除此之外，笔者曾在『出发！去三次元的世界』系列专题中介绍过『青之花』和『诗片』的几个取景地如江之岛、镰仓文学馆、钱洗弁财天宇贺福神社等。

镰仓市所在的三浦半岛位于东京都的西南面，从东京出发只需搭乘JR东日本横须贺线。从始发站东京站可直达镰仓站，东京站笔者在上一期的巡礼中着重介绍过，位于千代田区内皇居正对面。镰仓站本身也是『青之花』等作的取景地，在这里亦可以换乘大名鼎鼎的江之岛电铁江之电线，向西经江之岛一路到达藤泽市，其中有一长段线路是在市区的路面上行驶的，就如同古老的有轨电车，驶出市区后江之



▲镰仓文学馆曾是前田利嗣侯爵的别墅，后被捐赠出来作为存放文学作品的文学馆



▲鹤冈八幡宫舞殿的侧面



▲『TARI TARI』中女主角之一的冲田纱羽的家，其原型就是净智寺

电线在海岸边疾驰，这时打开车窗迎着舒适的海风欣赏沿岸的美景会让游客心旷神怡。

镰仓市区内的景点大多可以通过电车、巴士和步行很方便地到达。鹤冈八幡宫在镰仓站

目的地：镰仓市
交通方式：JR 东日本横须贺线镰仓站；江之岛电铁江之岛线镰仓站
建议巡礼路线：镰仓站——》鹤冈八幡宫——》建长寺、圆觉寺、净智寺——》镰仓站——》由比滨站——》由比滨海水浴场——》长谷站——》高德院——》镰仓文学馆
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★

北面不到 300 米以外，沿着名为若宫大路的参道直行 10 分钟即可。而供养着镰仓大佛的高德院则在镰仓站以西一公里以外的长谷，搭乘江之电线至由比滨，往南步行至海边就是由比滨海水浴场。然后步行一站至长谷站，向北直行即可达到高德院，高德院东面 150 多米开外还有『青之花』的取景地镰仓文学馆。如果仅去以上几个地方，半天时间绰绰有余，如果再加上建长寺和圆觉寺两座有名的寺院，也不会增加多少游览时间，两座寺院就在鹤冈八幡宫北面几百米范围内，均可步行达到。

下面简单介绍下鹤冈八幡宫和高德院。

鹤冈八幡宫被誉为“日本三大八幡宫”。先来了解下神道教中的八幡宫信仰。作为多神教的神道教中的神明大都各司其职，八幡宫供奉弓矢八幡，也叫八幡神。由应神天皇、比売神和神功皇后三人合称八幡三柱神，他们保佑的是武士的武运，所以很显然自镰仓幕府开始作为统治阶级的武士阶级对八幡宫信仰是推崇有加的，所以目前全日本八幡宫神社的数量仅次于过去农民祈祷丰收的稻荷神社位居第二，一说数量多达 1-2 万座，一说至少有 7000 多座，总之在日本非常常见。鹤冈八幡宫就是位居成千上万座八幡宫顶点的三大八幡宫之一。明治时期推崇的三大八幡宫分别是大分县宇佐市的宇佐神宫；京都府八幡市的石清水八幡宫；福冈县福冈市的筥崎宫。而现在鹤冈八幡宫取代了筥崎宫的地位。

鹤冈八幡宫地位特殊与它的再建者是镰仓幕府的开创人源赖朝有关，源赖朝派弟弟源义经扫荡平家的势力确立统治地位后，将根据地搬到了镰仓。古代日本贵族有请僧侣担任其个人和家族的护法僧的做法，源赖朝选择让佛教禅宗来保佑源氏一族和镰仓幕府，所以在镰仓一带大兴土木建造禅寺，同时也没有忘记本土信仰神道教中的八幡宫，于是命人在 1180 年把鹤冈八幡宫迁到了现在的位置并加以扩建。800 多年后我们看到的就是源赖朝时代建成的鹤冈八幡宫。

这里插叙一下源赖朝的生平。源赖朝是镰仓幕府首任征夷大将军，出自河内源氏，是武家统治的奠基人。源赖朝平定关东，追讨平氏，一手掌握了朝政，源赖朝有一个在日本家喻户晓的弟弟就是源义经，日本三大悲情英雄之一的源义经与源赖朝兄弟反目，在奥州合战中庇护义经的奥州藤原氏战败，义经被迫自杀。义经的宠妾静御前是日本古代著名的白拍子（舞姬），与义经别离后被源赖朝派人抓到镰仓，其产下的义经之子被沉入由比滨的海底，静御前也曾被源赖朝逼迫在鹤冈八幡宫的舞殿上跳舞助兴，但静御前一边在夫君的敌人面前翩翩起舞，一边咏唱起思念义经的和歌，这段历史后来被传为佳话。现在到鹤冈八幡宫参拜，进入正殿前舞殿是必经之路，虽然很少有 ACG 作品以鹤冈八幡宫为取景地，但『侵略！乌贼娘』是极少数例子中的精品。鹤冈八幡宫的镜头出现在动画第二季第 6 话，乌贼娘和相泽姐弟就是搭乘江之电线在镰仓与江之岛之间移动，沿途造访了鹤冈八幡宫、高德院、净智寺、江之岛。

片中提及的净智寺就坐落于建长寺的对面，也是一座有 700 多年历史的古老禅寺，是镰仓五山中的一座，寺内最有名的莫过于石造布袋像，布袋和尚在我国是弥勒佛的化身，在日本则是七福神之一，摸一摸石像的肚子会有好福气，事实上百无禁忌的乌贼娘就上去摸过。

告别鹤冈八幡宫和净智寺，来到以镰仓大佛而闻名于世的高德院。就像 99.9% 的游客知道金阁寺却未必知道鹿苑寺一样，来镰仓旅行的游客多半都知晓镰仓大佛，但高德院这个名字就让人感到很陌生了。高德院本身虽然也是一座有着至少 800 年历史的古刹，但因为属净土宗寺庙所以在以禅寺为主流的镰仓并不算出



▲鹤冈八幡宫内的收费景点神苑牡丹园，从剧中牡丹盛开的情况推测取景时间可能是在 5 月





▲摸一摸七福神之一布袋和尚的肚子会有好福气

名。高德院内曾有一座大佛殿，起初供养的是一座木制大佛，后在 1252 年换成了现在我们看到的铜制大佛。这尊如来坐像含底座在内高 13.35 米，重达 121 吨。大佛的内部实际上是中空的，否则也无法铸造、搬运和维修。现在游客仍可花区区 20 日元，通过底座侧面的小门进入大佛内部一探究竟，不过里面其实并没有什么值得一看的。乌贼娘起初觉得背部开着天窗的大佛既可怕又好奇，进入大佛内部转了一圈以后所有好奇心也都打消了。但大佛本身的雄伟还是能让人感受到信仰的力量，当初大佛殿因腐朽而倒塌，大佛就这样在日晒雨淋中默默度过了数百年的岁月，历朝历代都有人出资修缮大佛，否则金属的大佛恐怕也早就因为地震等自然灾害或者因风化腐朽而崩塌了吧。其实在天朝比镰仓大佛更高大雄伟的大佛并不少见，但要么是石刻的，要么是新建的金属制佛像，历史近 800 年的露天铜制佛像的确很罕见。

另辟蹊径的『GO!GO!575』
project 757

在离开镰仓移步藤泽之前，顺带巡礼一部以镰仓为舞台的泡面番，这部动画叫『GO!GO!575』，是源自于 SEGA 的一个音乐游戏的衍生动画，游戏在 iOS 和 PSV 上都有发行，是一款有点特别的以日本传统文化中的俳句和川柳结合 VOCALOID 软件合成音源的音乐游戏。游戏塑造了两位有志于成为偶像的女子高生角色正冈小豆和小林抹茶，角色原案由著名画师かんざきひろ担当，并利用其在业内的影响力博得了不少眼球。动画版『GO!GO!575』是总共只有 4 话，一话不足 5 分钟的泡面番，但这样一部总时长不超过 20 分钟的小品动画在制作当中却十分用心，尤其对圣地巡礼一事可谓不遗余力，不仅在动画中大量使用了实地取景，动画完结后还补拍了 4 话声优大坪由佳和大桥彩香两人在镰仓的实地探访。

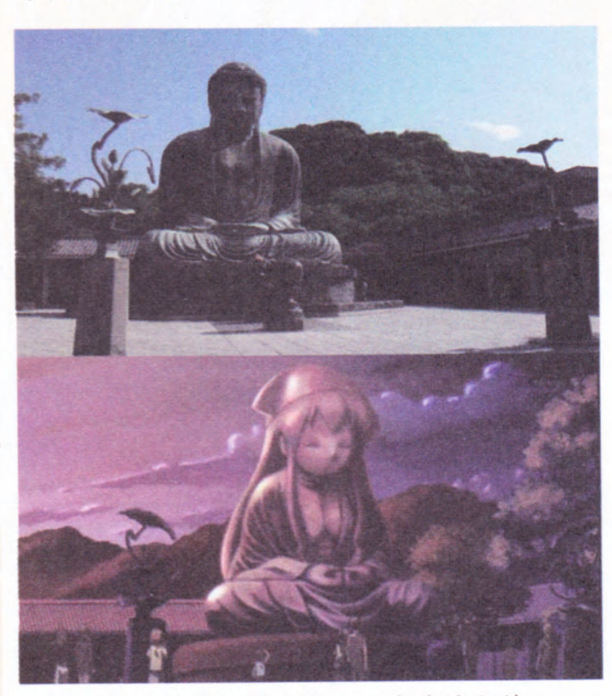
动画并没有交待将舞台放在镰仓的原因，倒是可以从两位主角的命名中看出对历史上著名俳人的致敬之意，小林抹茶的名字来源于江户时代著名俳人小林一茶，而正冈小豆的命名出处则是近代著名俳人、文学评论家正冈子规。即便如此也找不出什么与镰仓的关联点。不过动画对镰仓的取景倒是不拘一格，并没有拍摄上文提到的一些名胜古迹，而是来到了偏于镰仓市一隅的镰仓中央公园，这座都市公园夹在 JR 横须贺线北镰仓站和湘南单轨线湘南町屋站之间，远离海岸线和市中心，自然环境倒是清新宜人，却不太适合利用有限的时间来这里圣地巡礼，如果在拜访完圆觉寺和净智寺向西步行约 800 米可以到达公园，不过园内没有什么文化和娱乐设施，多的是品种繁多的植物花卉，巡礼完以后步行去电车站也要再走上至少 15-20 分钟。当然『GO!GO!575』在镰仓市内的取景地不止一处，比较容易达到的是北镰仓站附近的铁路道口，以及江之电线的极乐寺站，有趣的是剧中还拍到了一家叫“清水汤”的公共浴室也被日本同好考据了出来，地点就在材木座町和大町之间靠近横须贺线道口的一个拐角处。这些生活化的场景，加上『侵略！乌贼娘』中大量出现的长谷、由比滨两个町的住宅区，帮助圣地巡礼者们串联起了一趟更充实的镰仓之旅，在从一个景点到另一个景点的路上，或者寻找餐馆和车站的途中就会与某个动画取景地不期而遇也说不定。

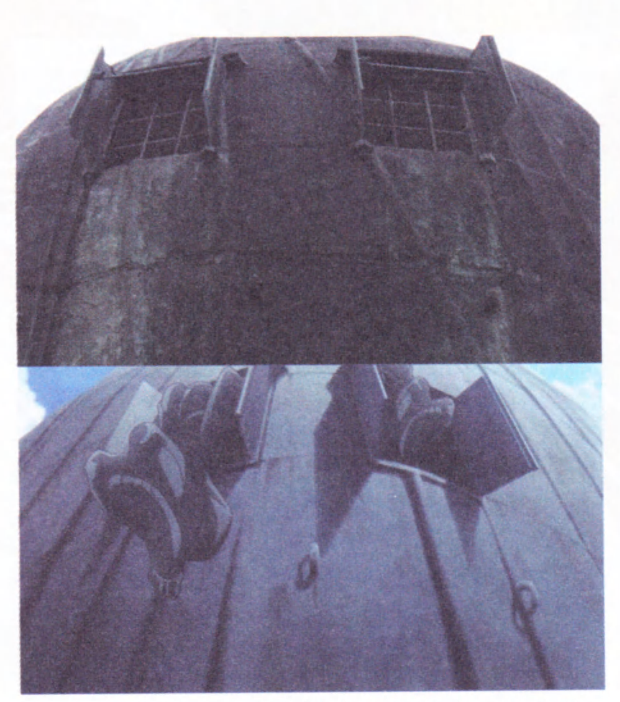


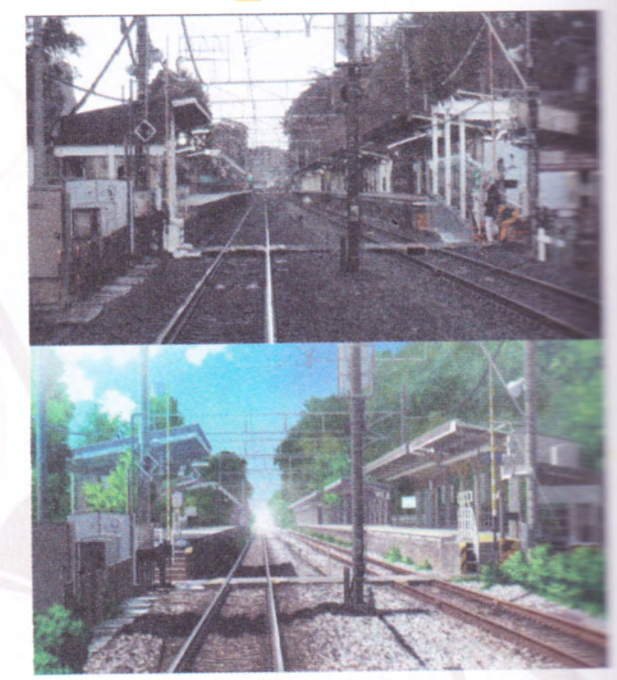
藤泽和镰仓就像神奈川县的一对双生子，每每涉及到观光旅游的话题时就免不了会被一起提及。藤泽市位于镰仓市西面，紧贴着镰仓市和横滨市，作为一座以旅游业为核心产业，人口超过 42 万的中型城市，市内有大量宾馆酒店和繁华的商业街，是接待来到湘南的观光客的主要落脚地。其实在藤泽市内并没有太多值得一提的名胜古迹，可能对天朝游客来说国歌『义勇军进行曲』的词作者聂耳的纪念碑应该算是一处比较有亲切感的去处，1935 年 7 月 17 日年轻的聂耳就是在藤泽的湘南海滨浴场溺水身亡的。没有太多人文景观的藤泽市其旅游资源的精华毫无疑问都集中在了湘南海岸和江之岛。

笼统的湘南海岸是由片瀬东滨・西滨海水浴场、鹄沼海岸、辻堂海岸及海水浴场等几个地区组成的。片瀬东西两片海水浴场出现在镜头中的频率最高，辻堂这个名字在 ACG 作品中也经常被提及，比如 Galgame『辻堂同学的纯爱路线』,『湘南纯爱组』和『乒乓』里也有以辻堂命名的高中出现。从镰仓市搭乘江之电线一直向西，驶过腰越站后就进入了藤泽市境内。进入藤泽以后的第一站就是江之岛站，这里也是一座中转站，可以换乘湘南单轨线和小田急电铁的江之岛线，搭乘以上三条不同线路就能去到江之岛一带所有知名的景点。在江之岛站下车往南步行 7 分钟左右可以达到小田急江之岛线的片瀬江之岛站，这个车站本身就很有特点，被建造成了传说中的龙宫的样子，鲜红色的外墙和俏皮的飞檐带有浓郁的中国风情，吸引观光客们驻足欣赏。以这个车站为中心，东西两个方向就是片瀬东滨和西滨海水浴场，向南由沙洲和桥梁连接的就是江之岛。从片瀬西滨海水浴场再往西，依次为湘南海岸公园、鹄沼海水浴场、以及辻堂海水浴场，海岸线总长 3 公里左右，这里便是湘南、藤泽、乃至神奈川县观光资源的精华所在。

3 公里的海岸线说长不长，说短也不短，巡礼时肯定会有取舍。大部分拍摄湘南海岸的作品都抱着“到此一游”的心态来完成海边的泳装回，取景地应该就集中在江之岛两侧的片瀬东西滨海水浴场，江之岛作为神奈川县代表性的景点也会走马观花一番。最近这样的作品看


▲精神失常的早苗看出来的“乌贼娘大佛”


▲为方便采光而开在大佛背部的两扇跳窗也遭到了动画的恶搞


▲ JR 横须贺线北镰仓站的铁路道口



▲江之电极乐寺站前的红色邮筒

实不少，比如以长野县为主要舞台的『极黑的布伦希尔特』，修学旅行回就到了湘南看海，以多摩市和日野市为舞台『一周的朋友』也来到片濑江之岛取景。当然也有像『钓球』、『TARI TARI』这样本身就以江之岛为舞台的作品，并受到了当地旅游振兴部门的欢迎和大力支持。



叶月抹茶创作的漫画『一周的朋友』今年4月播出了动画版，这部泪点颇多的情感类作品博得了不少观众的好感，其拍摄地的选择自然也引发了圣地巡礼爱好者们的关注。作品发生的舞台日野市和多摩市都位于东京都的奥多摩地区，其中多摩市与神奈川县的川崎市直接相连，可以很方便的通过川崎市、横滨市达到镰仓和藤泽。在动画的第8话中，主角祐树、香织、将吾和沙希四人一同来到了湘南旅行，制造在海边的美好回忆。曾经以『夏目友人帐』、『无头骑士异闻录』等作品在女性观众中很有人缘的Brain's Base派出的制作组此次可谓是故地重游，2010年他们曾在拍摄『海月姬』时到过江之岛，『海月姬』的女主角仓下月海非常痴迷水母，于是有一段剧情是来到湘南的新江之岛水族馆看水母展。有过上一次的经历，『一周的朋友』的取景可以说是熟门熟路，无论是取景的角度还是地标物的选择都很专业，而且方便圣地巡礼爱好者进行考据。剧中香织一行人从白天一直逛到晚上，经历了突如其来的暴风雨，也欣赏了雨过天晴后湘南海岸边灿烂的晚霞和璀璨的星空，主角们的足迹遍及片濑东西滨海水浴场和片濑海岸商店街，虽然没有登上江之岛，但这一话圣地巡礼的分量已经相当足够了。不能不说Brain's Base是一家相当务实的动画公司，它在圣地巡礼方面的建树不算多，但少数的几个例子都很有说服力，2010年的『无头骑士异闻录』和『海月姬』分别对东京都内的闹市区池袋和涩谷进行了一番细致的取景，而在拍摄『海月姬』时获得的外景经验也被用到了若干年后的『一周的朋友』中。



▲古色古香的小田急片濑江之岛站



▲江之电藤泽站的站台，出现在『一周的朋友』第8话中

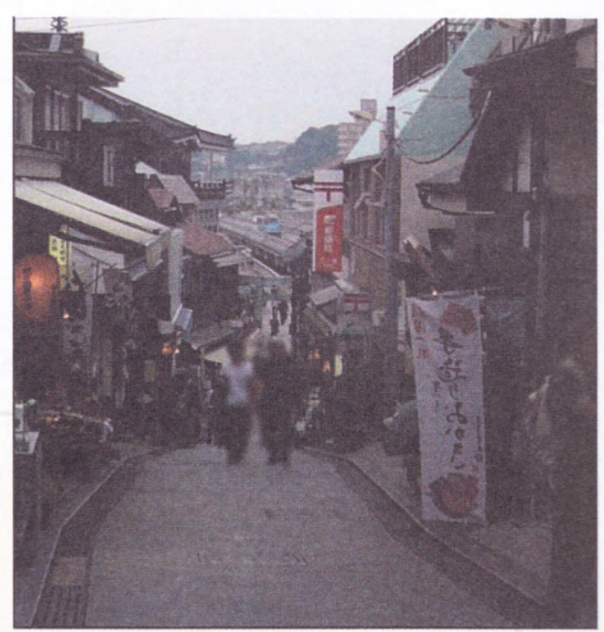
与Brain's Base的低调务实不同，P.A.WORKS在圣地巡礼领域的成绩斐然，选择的路线也是高调高端的。从处女作『真实之泪』开始，『CANAAN』在上海、『Angel Beats!』在金泽、『花开伊吕波』在汤涌、『Another』与『真实之泪』一样在富山当地、『TARI TARI』在藤泽江之岛、『RDG濒危物种少女』在和歌山和长野户隐、『有顶天家族』在京都、『来自风平浪静的明天』在三重县、连最新公布的新番『GLASSLIP』也已经确定把舞台放在福井县的坂井市……PA几乎所有的作品都带有强烈的圣地巡礼的印记，而且PA一出手就必定要与取景地当地的观光振兴部门进行各种形式的合作，大到为富山县做旅游动画短片，小到在江之岛各家店铺贴『TARI TARI』的海报，树等身角色立绘，其老道的做法让各路圣地巡礼爱好者都极有亲切感。不过在圣地巡礼领域与PA齐名的还有两家动画公司，一家是大家耳熟能详的京都动画，另一家同样是观众非常熟悉的A-1 Pictures。说到以江之岛作为舞台的原创动画，A-1当然不愿让PA独美，他们在2012年4月推出的『钓球』实际上比『TARI TARI』开播还早三个月，于是当时在江之岛出现了两部动画争夺宣传资源的有趣情景。不用说，获益最大的肯定是当地的旅馆和商店。

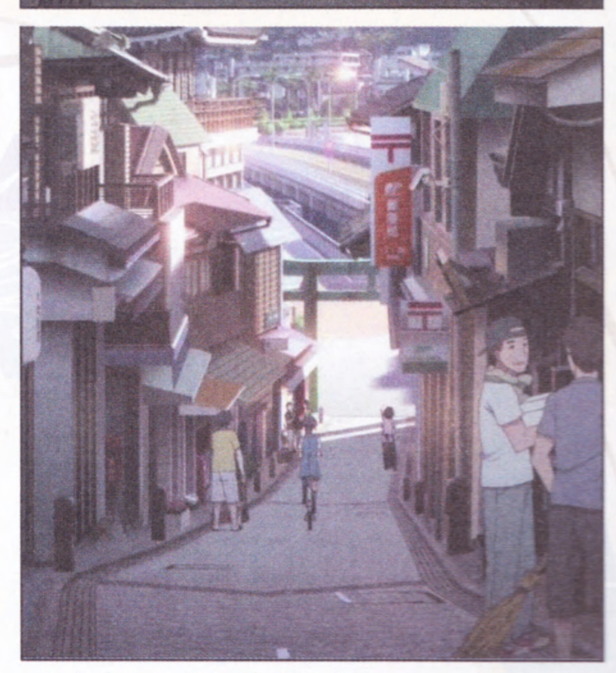
『钓球』和『TARI TARI』是两部立意和风格完全不同的原创动画，前者是讲述4个喜爱



▲『TARI TARI』宣传海报上的片濑东滨海水浴场







▲江之岛入口邮局前的坂道



▲江之岛入口处的石碑

垂钓的少年之间故事的日常剧，后者是以合唱部的少年少女为着共同目标而奋斗的青春群像音乐剧，两剧唯一的共同点就是不约而同的把舞台选在了江之岛。『TARI TARI』的宣传海报以三个萌妹子为主，而『钓球』主推的当然是元气少年，于是两作的宣传攻势在江之岛上倒也互不干扰，相得益彰。虽然两部动画早已完结，但现在走在江之岛的街头巷尾应该仍然能看到不少关于『钓球』和『TARI TARI』的宣传形象吧。『钓球』和『TARI TARI』在植入圣地元素时其实各有侧重点和高招。『钓球』瞄准的是江之岛的垂钓资源，小小的江之岛上不仅一半左右的常住居民都是渔民，而且还有一座渔人码头，这里有长期遭海水侵蚀风化形成的理想的矶钓岩石，也可以坐渔船出海在风浪不大的相模湾垂钓，甚至潜水捕捞海产品也不在话下。而『TARI TARI』的做法则更有 PA 一贯的作风，直接把剧中角色安排到了当地具有代表性的景点或店铺里居住，比如第一女主角坂井和奏是江之岛上



▲江之岛商店街上的特产店"あぶらや"


▲ tanu 绘制的这幅『TARI TARI』插画中背景就是直通江之岛的弁天桥

一家土产老铺的独生女，家里养马的冲田纱羽则"居住"在上文中提到过的净智寺里。这样的设计往往令当地人的动画观众都很有亲切感，在圣地巡礼时有一种"到某某家做客"的错觉。

目的地：江之岛
交通方式：江之岛电铁江之岛线江之岛站；湘南单轨线湘南江之岛站；小田急电铁江之岛线片濑江之岛站
建议巡礼路线：片濑东滨海水浴场——》江之岛——》新江之岛水族馆——》藤泽市
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★

江之岛，是一座相模湾中通过沙洲与陆地相连的小岛，地域上属于片濑地区，所以有时也称片濑江之岛。江之岛总面积不足 0.4 平方公里，常住人口仅 360 多人，但作为日本非常著名的风景名胜，江之岛上密密麻麻建满了商店、神社和垂钓设施，来此观光和垂钓的客人通过架设在海岸和江之岛之间的弁天桥步行上岛，旅游旺季时每天可达数万人之多。

走过弁天桥，穿过石造的鸟居后就是一条长长的坂道，这里是江之岛最热闹的商店街，沿街道而上，可以到地势较高的地方走楼梯下到被海水侵蚀的岩屋欣赏大自然的鬼斧神工；可以拾阶而上到江之岛上香火旺盛的江岛神社，参拜一下连源赖朝都十分笃信的江岛弁财天；可以花 500 日元登上江之岛制高点的灯塔瞭望台，将整个湘南海岸线的美景尽收眼底；也可以绕到岛另一边的矶钓场所，或者乘坐小型渔船出海，悠闲地钓一下午鱼。江之岛适合远眺，也可以近观，总之来到湘南不登一下江之岛，就好像去厦门不上鼓浪屿一样遗憾。

去江之岛的交通方式刚才已经提到过，乘坐江之电线在江之岛站下车，或者小田急江之岛线在片濑江之岛站下车即可，搭乘以上两条线路去藤泽市下榻只需 20-30 分钟，也很方便。▲


▲江之岛东部尽头的白色灯塔，也是一处极佳的垂钓场所


▲土产老铺"あぶらや"，设定是女主角坂井和奏的家

动漫圣地
ANIME SEICHI

TWO DIMENSIONS MONIG
二次元狂热



Seichi Jurnei
ACG Tour / 圣地巡礼

动漫圣地巡礼

圣地巡礼 & 圣战膜拜团

接受报名啦！

『二次元狂热』联手日本最大旅行社 JTB，及著名动漫广告产品企画公司睿恪斯，开启一期一会的圣地巡礼之旅！

『二次元狂热』资深编辑、国内圣地巡礼第一人"完蛋了的国王"企画设计产品并亲自带队赴日，跟着菊苣一起玩遍关东动漫圣地！

2014 年 8 月 12 日 ~ 8 月 16 日

东京一地自由行 体验夏日圣战的热力！



两大魅力展会一次性囊括：

8 月 14 日 – 秋叶原 – 圣战前夜祭"秋叶原电气外祭 2014[夏]"

8 月 15 日 – 台场 Big Sight – 夏季圣战 Comic Market 86 首日盛况

8 月 15 日 C86 开幕当天有专车接送前往 Big Sight 参展，下午直奔秋叶原第一时间大肆购物，满足您抑制不住的圣战扫货热情！

东京一地玩不够?

埼玉、神奈川、千叶、山梨周边各县当天来回圣地巡礼行程任你挑选！

建议行程一

摩 – 川崎 – 横滨一日游。

从东京的多摩市到神奈川县的川崎市之间的一大片土地是『魔法的禁书目录』和『某科学的超电磁炮』中"学园都市"的原型，一路探访炮姐、右手帝、以及风纪委员们活跃的舞台。旅行的终点是美丽的海滨城市横滨，作为神奈川县最繁华的大都市，这里不仅有亚洲最大的中华街，现代化的"未来 21"港口公园，也是『横滨购物纪行』『是主啊我是仆』『魔法科高中的劣等生』等作的舞台。

建议行程二

泽 – 江之岛 – 镰仓湘南热力海岸线一日游。

南，一个熟悉的名字，一个充满阳光和大海气息的名字。我们可以乘坐浪漫的江之岛电铁一路游览沿途的藤泽市、江之岛、镰仓各地景点，去看看江之岛水族馆、鹤岗八幡宫、镰仓大佛。探访『一周的朋友』『极黑的布伦希尔特』『TARI TARI』『侵略！乌贼娘』等大量作品的舞台和取景地。

建议行程三

根 – 芦之湖富士山一日游。

这里我们再熟悉不过的『EVA』中的"第 2 新东京市"，畅游箱根温泉街、芦之湖、大涌谷，一边探访圣地，一边体验日本人的温泉文化和富士山信仰。

建议行程四

玉 – 久喜 – 秩父一日游。

埼玉县有"圣地巡礼之国"之称，全县大大小小动漫圣地上百处，但最有名的莫过于因『幸运星』而家喻户晓的久喜市鹫宫神社；以及『未闻花名』的舞秩父市。以琦玉县核心城市琦玉市为中转点，一天内挑战琦玉两大圣地！

更多详细信息及报名咨询请访问

"动漫圣地巡礼"官网：http://cn.ani-map.com/anitour






我有时会觉得，也许我们之间，
根本就没有什么约定。
连那树下三声呼唤，
也不过是她和我开的最后一个玩笑。
最后留给我的，只是一副尸骨
和一棵枯萎的樱花树。
东方千年组故事绘本「华胥心音」
隙间核弹

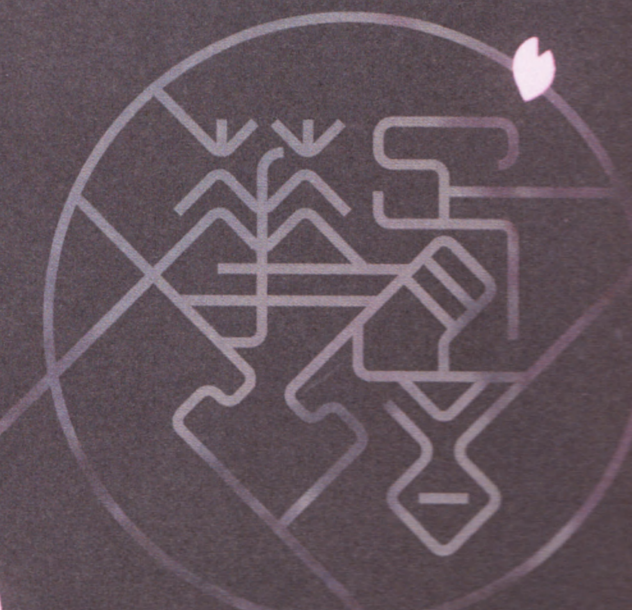
绘 / RAN

这年春天，因为亡灵公主的原因，
无论是在幻想乡，还是在我的心里，
一场巨大的异变，
就此开始。

「你，能带我去看樱花吗？」——

催 五十岚朔夜
文 水草
設 REI

繪
RAN / Prophet初 / 超合金叉鸡饭
水彩 / MKIIIxIII / kamiLJM / 音符
人间 / 厕所董事长 / S.A / 铁乌鸦
化学超西克 / Skade / HUG / Madyy




東方お洋服屋


艦これ
艦隊カーニバル
萌姬2014年新作 舰队collection主题本
舰队嘉年华 系列
第1辑：艦娘総集編01
收入舰娘包含金刚级、长门级、高雄级、雪风、岛风
等精美立绘及插画，7月全国首发
第2辑：艦娘の入渠と補給
收入舰娘包含金刚级、岛风等绅士向全彩漫画，
上海CC15及全国首发
第3辑：艦娘の近代化改修
收入舰娘包含高雄级、若干驱逐等绅士向全彩漫画，
8月东京C86及全国首发，更多计划的新刊请关注官网
萌姬绘师obiwan&xin作品
官网：www.moehime.org
微博：weibo.com/oymoe





独家设计
再现螺旋桨细节

『舰队 Collection』
连装炮酱毛绒玩偶
¥79



帽檐下可见





『舰队 Collection』
金刚・赤城海军平顶帽
¥20



因与海豹叫声相近的
母港界面互动语音，
而被 P 站画师拟兽萌化
的岛风海豹

『舰队 Collection』
海豹岛风毛绒玩偶
¥60



『舰队 Collection』
赤城仿瓷修复碗
¥20



『鬼灯的冷彻』
金鱼草双面水晶香皂
¥20

『舰队 Collection』
岛风・赤城・金刚和风折
¥15



『舰队 Collection』
人气舰娘实体收藏卡 113 枚 Set
¥15



『舰队 Collection』
金刚祈愿木制绘马
¥10

二次元狂热出品 精品周边集 欢迎选购！

二次元狂热 官方淘宝店 长期有售

淘宝店地址：http://xamysd.taobao.com/



扫一扫


二次元狂热
Two Dimensions Mania
2014.08
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jedi1iao@gmail.com
封底故事
光盘
定价25